

Software - Flyakite OSX - Windows kao OSX

septembar 2007. 15. broj

PLAY!



COMPUTERLAND

CT Computers
Member of
ComTrade Group

HP telefon - iPaq 514; Igre za mobilne telefone!

COVER STORY:
Tabula Rasa

PREVIEW:
Beowulf
Necrovision

EXCLUSIVE:
PLAY! @ Games Convention 2007



Thermaltake Soprano DX





Savršenstvo koje sanjaš!

CALL CENTER
011 201 56 78

www.comtradeshop.com



„CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.“

TP35D3-A7 Deluxe

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW

Better than ever



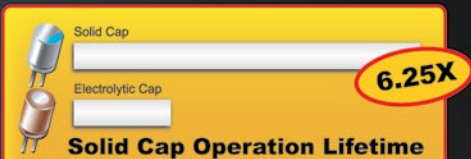
3 Series Mainboards

PCs based on the combination of the Intel® Core™2 processor family and Intel® P35 Express Chipset deliver advanced features that bring higher grades of audio content protection, and system performance for a more exciting experience. This platform delivers Intel's multi-core technology, theatre-quality sound, robust content protection, and quicker system responsiveness to power your digital home.

Dual Channel DDR3 1066/1333

1. Delivers up to 21.2 GB/s of bandwidth
2. Faster system responsiveness

XDC-100% Solid Capacitors



BIOSTAR T-series Implement Solid Capacitors:

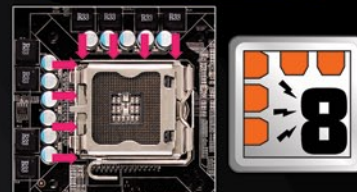
- Low ESR
- Reduces Size
- Higher ripple current handling capability
- Higher Temperature capability
- Stable and durable
- Better OC ability

Space-Pipe



SPACE-Pipe is a new silent north bridge cooling device. It uses a heat-pipe to conduct heat from the chipset heatsink to a PWM fin-heatsink collection module. Airflow from the CPU fan then removes the heat collected from the CPU, the chipset, and PWM fin-heatsink, effectively cooling your system with no additional noise. And all of this is based on materials used in the space industry.

8 Phase Power



The TP35D3-A7 Deluxe is based on a special 8 phase voltage regulator power design then can significantly lower the operation temperatures while reducing input ripple current and output ripple voltage.

DISTRIBUCIJA



UVOZNIK I DISTRIBUTER
TELIX d.o.o.
Bulevar Slobodana Jovanovića 2, Novi Sad
Tel: 021/489 0 489 Fax: 021/489 0 444
www.telix.co.yu



TNT d.o.o.
Kolubarska 18, Beograd
Tel/fax: 011/308 55 77
www.tntdoo.co.yu



BIO-TEX



Japanese Solid Capacitors can be 6.25X life Cycle



Software Utility for Overclocking/Hardware Monitoring/FAN control/BIOS Update



Immediately watch your HW error message



Default 3 Overclocking modes in BIOS enhanced MB performance



Save your BIOS setting up to 50 setting



Intelligently test Memory module compatibility Under BIOS mode



Low Distortion audio design let SNR over 85dB



Silent Heat-pipe thermal solution



Wide and High Efficient Heatsink Thermal solution



Quick Power ON/OFF and Reset buttons



Prevent system hang up due to inappropriate overclock actions



Raise your system maximum Overclocking performance by Biostar engineering

ГОЛЛИВУД



AMERIČKA NOĆNA MORA.

**LOS ANGELES POŠTO SU 1989.
RUSI PREUZELI VLAST.**

WORLD IN CONFLICT™



Supernaoružana Vojska / Prihvatljiva Kampanja Za Jednog Igrača / Multiplejer Sa Lakim pristupom / Brza Timska Igra
Komandujte svojim trupama u bitkama koje su smeštene u realno okruženje. Strategija se sastaje sa intenzivnom akcijom u ovom sudaru supersila na američkoj zemlji. Stiže krajem septembra. www.worldinconflict.com

Generalni zastupnik: **COMPUTERLAND** (011)309.95.95, 309.95.96 www.compland.co.yu/games



© 2007 Massive Entertainment AB. Sva prava zadržana. World in Conflict, Massive Entertainment i Massive Entertainment logo su registrovane robne marke Massive Entertainment AB u U.S. i/ili drugim zemljama. Sierra i Sierra logo su registrovane robne marke ili robne marke Sierra Entertainment, Inc. u U.S. i/ili drugim zemljama. Windows je robna marka ili registrovana robna marka Microsoft Corporation u U.S. i drugim zemljama. Sve ostale robne marke su vlasništvo svojih poštovanih vlasnika.



Uvodnik

Septembar u Beogradu!

Niste valjda mislili da ćemo se pojaviti na vreme? Ne, ne, dragi moji, septembar je uvek vreme kada kasnimo! Ali ne kasnimo mi iz bilo kog razloga, već da vas ne bi sačekao šok prvog septembra koji uvek nekako prirodno dolazi svakog tog devetog meseca. Krećete nazad na posao, u školu, na fakultet, ulice grada su ponovo sve više i više zakrčene, troškovi se pojavljuju na sve strane ... nije uopšte prijatna situacija, znamo.

Kada govorimo o našem magazinu, nadam se da vam se dopalo prošlomesečno štampano izdanje na 32 strane u kojem smo preneli dobar deo postojećeg časopisa. I nama se svidelo, pa se nadamo



da ćemo uskoro moći da pređemo na stalnih 32 strane štampe PLAY-a, koji se pritom, kao što svi vrlo dobro znaju, deli potpuno besplatno.

No, da ne vas ne bih dalje gnjavio, najbolje je da se posvetite ovom broju i vidite šta vam to novo donosi. Posetili smo Games Convention 2007 i odatle donosimo zaista veliki izveštaj. Igrali smo Starcraft 2, gledali Assassin's Creed i Far Cry 2, otpikali pokoju "partijicu" Team Fortress 2 i Crysis-a, a bogami nije nam stran ni Hellgate: London. Kako je sve prošlo, čitajte na stranama koje slede.

TOP5

1.

Games Convention 2007: Kao i prošle godine, i ove smo se obreli na najvećem Evropskom

događaju posvećenom video igrama - Games Convention-u 2007. Ove godine u duplo većem sastavu, pa proverite kako smo se tamo proveli!

2.

GC Girls!: Kao i uvek, sastavni deo Games Convention-a su ljupke hostese.

Čekirajte kako su one izgledale ove godine i bacite pokoji kometar ako imate, zašto da ne.

3.

WCG 2007: Kao i tri godine do sada, četvrtu po redu organizovan je World Cyber Games

za teritoriju Srbije. U pitanju je događaj koji okuplja najveći broj domaćih igrača kao i brojne kompjuterske firme. Pročitajte ko je ove godine bio najbolji i ko putuje na veliko finale.

4.

Tabula Rasa: Naša priča sa naslovne strane svakako je igra koju bi trebalo da isprobate. Dok

ne dođe prilika da kupite original ili preuzmete trial, pogledajte šta naši autori misle o ovom naslovu.

5.

Beowulf: Uskoro će se pojaviti i film, a tu je i video igra iste tematike.

Proverite naše mišljenje u previewu kojeg smo sastavili samo za vas (a za koga drugog)!

Broj 15 – septembar 2007.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

Glavni urednik:

Milan Đukić

Redakcija:

Nikola Nešović

Nikola Dolapčev

Srđan Bajić

Uroš Miletić

Luka Zlatić

Saradnici:

Vladimir Kosić

Nenad Dimitrijević

Miloš Hetlerović

Stefan Marković

Ivan Ognjenović

Vukašin Stijević

Marko Nešović

Lektor:

Petar Starović

Kontakt:

PLAY! magazine

Beograd

redakcija@play-zine.com

www.play-zine.com

Dizajn i prelom:

Miroslav Jović

52 Mobile gaming

Od ovog broja naša stalna rubrika posvećena je igrama na mobilnim telefonima. U slučaju da želite da vidite šta smo vam to lepo pripremili za ove septembarske dane, pročitatite sva četiri opisa koji se ovde nalaze. Nadamo se da će vam se ovaj segment magazina dopasti!



56 Crazy Taxi

Kažu da je Crazy Taxi jedna od najinteresantnijih igara za Sony Playstation Portable trenutno. Kako ona tačno izgleda, čitajte u tekstu našeg kolege Vladimira Dolapčeva.



39 Heavenly Sword

Još jedan preview u našem časopisu bavi se igrom koja uskoro stiže na tržište, a koja bi trebalo da zainteresuje široke narodne mase. Koliko je zainteresovala našeg kolegu Luku Zlatića, čitajte.



18 GC 2007

Glavni događaj u avgustu mesecu svakako je Games Convention, najveći sajam zabave u Evropi, pa neka vas ne čudi to što se nalazi i u ovom spisku, kao i u TOP 5 spisku za ovaj broj časopisa PLAY.





SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6 - 7 Sadržaj
- 8 - 10 TechWare
- 13 13th page
- 14 - 17 Flash! vesti
- 18 - 24 Event: Games Convention 2007
- 25 Event: Otvaranje prve "gameS" prodavnice
- 26 Event: World Cyber Games 2007
- 27 - 29 Preview: Tabula Rasa
- 30 - 31 Preview: Metal Gear Solid 4
- 33 - 34 Preview: Beowulf
- 36 Preview: Necrovision
- 39 - 40 Preview: Heavenly Sword
- 43 - 44 Preview: HMM V: Tribes From the East
- 45 Reviews
- 46 - 47 Review: Ankh 2: Heart of Osiris
- 48 - 49 Review: Gods: Lands of Infinity
- 52 Mobile: Company of Heroes
- 52 Mobile: Medal of Honor
- 53 Mobile: Sexy Babes: Wild Waterslides
- 53 Mobile: Playman Extreme Running
- 56 - 57 PSP: Crazy Taxi Fare Wars
- 59 - 60 Hardware: HP Fotoaparati M437 i M537
- 62 - 63 Hardware: Thermaltake Soprano Dx
- 64 Hardware: Thermaltake kuleri
- 66 - 67 Hardware: HP iPAQ 514: Voice messenger
- 68 Software: Flyakite OSX

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znae kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

66 HP iPaq 514

HP je odlučio da uđe u segmet mobilne telefonije predstavljajući HP iPaq 514. Prilično interesantan telefon sa dosta opcija, wireless konekcijom i Windows Mobile 6.



64 Thermaltake kuleri

Iako toplo vreme lagano prolazi, pored dobrog hlađenja računara potrebno je voditi računa i o zvuku. Thermaltake daje svoje predloge i za AMD i za Intel platformu, pa proverite kako su se oni pokazali na našem testu.



62 Soprano DX

Potrebno vam je dobro i kvalitetno kućište, ali ne "gejmersko" već potpuno elegantno? Soprano DX iz ThermalTake-a je možda pravo rešenje za vas!



Microsoft zabranio autopatcher projekat

Popularni sajt Neowin koji je hostovao projekat Autopatcher, kumulativni skup zakrpa za Windows, objavljuje da su ih kontaktirali pravnici iz Microsofta sa nalogom da obustave Autopatcher projekat, jer žele da se zakrpe za Windows distribuiraju samo sa Microsoftovih servera. Autopatcher je započeo svoj život 2003. godine i često je distribuiran na pratećim diskovima koji dolaze uz kompjuterske časopise. U Microsoftu kažu da ovo nije povezano sa Windows Genuine Advantage verifikacijom na koju kompanija primorava sve koji žele da preuzmu pakete sa Microsoftovog sajta, a koja se može zaobići instalacijom Autopatchera, a Neowin se zahvaljuje svima koji su doprineli projektu. Pristup Autopatcher forumu je zatvoren i za goste i za članove.

DVD filmovi na Wii-ju (nezvanično)



Nintendo Wii poseduje ugrađen DVD dražv ali konzola ne dozvoljava reprodukciju DVD filmova. Sada se i to promenilo - jer je hakerska grupa Team Symbiote objavila je softverski plejer za konzolu, koji traži da u konzoli bude instaliran mod-čip. Da bi sve ovo radilo, sudeći po instrukcijama sajta Maxconsole.net, korisnici moraju snimiti program preko CloneCD-a i pustiti ga na Wii-ju sa mod-čipom. Konzola će prepoznati disk kao GameCube CD i pojaviće se meni koji će dozvoliti promenu DVD-a kada treba ubaciti film. Kako ne postoji zvanični daljinski upravljač za DVD, hakeri su mapirali osnovne komande za reprodukciju na Wii remote. Pretpostavlja se da Nintendo nije ubacio podršku za DVD filmove zbog troškova licenciranja koji bi podigli cenu proizvodnje i uticali na prihode. Procenjuje se da svaka Wii konzola u proizvodnji košta 158 dolara. Iako puštanje DVD-ova sada mogu da koriste samo vlasnici modovanih konzola, Nintendo je pre izbacivanja Wii-ja najavio softverski plejer "CinePlayer CD DVD Navigator" koji će proizvesti Sonic Solutions, kreatori Roxio CD/DVD softvera. Tada nije otkriven datum izlaska ali je Nintendo nekoliko puta nagovestio da će to biti do kraja ove godine.

MSI NX8600GT Twin Turbo

MSI predstavlja novo izdanje grafičke karte 8600 GT, oznake MSI NX8600GT Twin Turbo. U pitanju je interesantan model koji sadrži dva video BIOS-a na ploči, a u svakom se nalaze zasebna podešavanja za grafički procesor, šejder jedinice i memoriju. Pritiskanjem tastera na zadnjem delu korisnik može izabrati između energetski štedljivog moda i turbo moda koji donosi veće taktove, bez narušavanja garancije. Korisnici koji žele da menjaju podešavanja u BIOS-u takođe će moći to da obave bez bojazni da ostanu bez kartice, s obzirom da će im uvek na raspolaganju biti jedan ispravan BIOS. Kompletne specifikacije su sledeće:

- * NVIDIA 8600GT čip
- * 256 MB GDDR3 memorije
- * dupli BIOS
- * Štedljivi mod: 540 MHz GPU, 1450 MHz šejder jedinice, 1.4 GHz memorija
- * Turbo mod: 580 MHz GPU, 1508 MHz šejder jedinice, 1.6 GHz memorija
- * Dva DVI i jedan TV izlaz
- * DirectX 10 podrška
- * 100% "solid" kondenzatori



PSP Slim dostupan u septembru

Sony je na konferenciji u Lajpcigu objavio datum izlaska redizajnirane PlayStation Portable konzole za Evropu. U vreme kada budete čitali ove redove, a kupci širom Evrope će za oko 170 evra moći da kupe 20% tanju i 33% lakšu konzolu koja ovaj put poseduje i TV izlaz, tako da je igranje i gledanje UMD filmova sada moguće i na velikom ekranu. Postojeće i dva specijalna izdanja: žuta konzola koja dolazi sa Simpsonovima, i crvena i crna sa Spajdermenom. Pirate ovo neće obradovati s obzirom da PSP slim verovatno koristi revidiranu ploču, te u startu neće biti moguće ugrađivanje hakovanog firmvera i puštanje kopija igara sa memorijske kartice. Zvaničan datum izlaska je 5. septembar.



Mora da koristi WINDOWS

Scott McCausland, bivši administrator tracker sajta Elite Torrents osuđen je za povredu zakona o autorskim pravima i "udruživanje za činjenje dela protiv autorskog prava", za šta je dobio pet meseci zatvora i pet meseci kućnog pritvora. Međutim, sud mu je odredio i monitoring njegovih aktivnosti na internetu kako bi proverili da li se i dalje bavi piraterijom. Problem je bio što je McCausland koristio Linux za sve svoje računarske potrebe, a softver za monitoring podržava samo Windows. Zbog ovoga je McCausland prinuđen da na svoj računar instalira Windows, naravno o svom trošku. Scott je podneo žalnu zbog okrutne kazne, izjavivši da mu ne smeta što se njegovo korišćenje interneta posmatra, već što ga sud primorava da kupuje skup softver iako je nezaposlen. Scott je uhvaćen kada je na internet kačio kopiju filma "Star Wars Episode 3" pre njegovog bioskopskog prikazivanja.

Stiže RADEON HD2950PRO

AMD sprema RV670 čip koji će zvanično zameniti Radeon X1950 Pro klasu. RV670 bi trebalo da poseduje snagu R600, ali sa manjom toplotnom disipacijom i potrošnjom. Čip je urađen u 55-nanometarskoj tehnici, sadrži 320 stream procesora ali 256-bitnu memorijsku magistralu. Postojeće dve verzije čipa: Gladiator i Revival - prvi će raditi na 825 MHz uz 512 MB GDDR4 memorije na 1.2 GHz, dok je drugi predviđen na 750 MHz uz 256 ili 512 MB GDDR3 memorije na 900 MHz. U oba slučaja je u pitanju single-slot kartica sa punom podrškom za DirectX 10.1, Shader Model 4.1, PCI Express 2.0 i UVD. Test primerci stižu u septembru a kartice pod zvaničnim imenom Radeon HD 2950 Pro pojaviće se u prodaji krajem ove ili početkom sledeće godine sa cenom između 200 i 250 dolara.

RAZER LACHESIS

Microsoft je u avgustu oživeo SideWinder ime novim modelom miša rezolucije senzora od 2000 tačaka po inču. Razer odgovara novim modelom Lachesis sa Razer 3G Laser endžinom koji omogućava neinterpolirajućih 4000 dpi, uz brzinu praćenja od 60-100 IPS i ubrzanjem do 25 G tokom korišćenja. Razer Lachesis takođe koristi poznato podešavanje osetljivosti u letu, ali se ovoga puta umesto programskih podešavanja ovo vrši hardverski - ovako korisnik dobija prava podešavanja osetljivosti, a ne ona dobijena interpolacijom. Razer Synapse softver vodi računa o programiranju miša, dok 32 kilobajta memorije u samom mišu služi za čuvanje profila za pojedinačne programe. Osvežavanje se vrši na frekvenciji od 1 kHz sa vremenom odziva od 1 ms, a miš poseduje devet nezavisnih programabilnih "Hyperesponse" tastera. Širina komunikacione magistrale iznosi 16 bita i uvek je u aktivnom režimu kako bi se smanjio lag. Lachesis dolazi samo u crnoj boji ali se može birati između dve boje osvetljenja, "Phantom" bele i "Banshee" plave. Miš stiže u prodaju u oktobru po ceni od 80 dolara.



Logitech G51 surround

Logitech je predstavio G51 Surround Sound Speaker sistem. Zvučnika koji poseduje "dual Matrix" režime za realan užitek, kojim se može kreirati 5.1 surround zvuk na bazi bilo kog stereo izvora - tako se i sa starijim igrama i filmovima koji podržavaju samo stereo zvuk može dobiti surround ugođaj. Dva Matrix režima - "gaming" i "music" - pretvaraju stereo zvuk u 5.1 surround. Gaming Matrix režim pojačava zadnje satelite i subwoofer. Music Matrix režim poboljšava stereo zvučnu sliku, obezbeđujući prirodni okružujući zvuk kroz svih pet satelita. Ukupne realne snage od 155 W, G51 zvučnici poseduju tzv. Frequency Directed Dual Driver (FDD2) tehnologiju koja omogućava produkciju ujednačene zvučne slike zahvaljujući postojanju dva zvučnika u svakom satelitu. FDD2 prevazilazi preklapanje visokih frekvencija koje vode neujednačenom zvuku - glavnoj smetnji kod zvučnih kutija sa dva zvučnika. Rezultat je ujednačen, intenzivan zvuk u bilo kom delu sobe. Logitech je G51 zvučnike opremio poboljšanim kontrolnim sistemom koji ima na sebi priključke za slušalice i mikrofona. Kontrolni sistem dolazi sa preciznim kontrolama za utišavanje kako zvuka u igrama tako i mikrofona pojedinačno ili istovremeno i jednog i drugog. Nezavisne kontrole jačine zvuka i prigodna LED signalizacija čine kontrolu subwoofera, centralnog zvučnika i satelita krajnje jednostavnom. Kako je kontrolna jedinica opremljena silikonskim podlogama, korisnici ne moraju da razmišljaju da li će se ovaj deo G51 sistema pomerati po stolu i proklizavati. Takođe je moguće kreirati sopstvene kolorne šeme za satelite, kao i njihovo rotiranje i kačenje za zid ili monitor. G51 Surround Sound Speaker System se očekuje na tržištu u oktobru po preporučenoj ceni od 200 evra.



DirectX 10.1 ne zahteva novi GPU

Microsoft je nedavno predstavio detalje o novoj verziji DirectX-a 10.1, koji će dolaziti sa Service Packom 1 za Vistu. Ono što je najviše plašilo kupce aktuelnih NVIDIA i AMD top modela jeste da li će igre koje budu pisane koristeći DirectX 10.1 software development kit zahtevati novi hardver. Međutim, Sam Glassenberg iz Microsofta kaže da DirectX 10.1 u potpunosti podržava DirectX 10 hardver, da hardverska podrška nije uklonjena i da 10.1 predstavlja isključivo nadgradnju na DirectX 10. Sa druge strane, Sam je potvrdio da najnovije grafičke karte neće moći da koriste sve mogućnosti iz DirectX-a 10.1, ali ne veruje da će se pojavljivati programi koji će isključivo koristiti ono što je doneo DX 10.1, jer se ne radi o kritičnim dopunama i da je najverovatniji scenario razvijanje programa koji će raditi ono što DirectX 10 hardver može da izvede, uz opcione funkcije za buduće karte.

Novi Xbox 360 premium modeli sa HDMI portom

Nekoliko kupaca koji su prvi došli do Xbox 360 Premium modela od pojeftinjenja u Americi, bilo je iznenađeno kada su primetili da nove Premium konzole sadrže HDMI port! Datum proizvodnje na njihovim primercima bio je 4. jul, dok je i uputstvo za iste uredno specificiralo HDMI port. HDMI je prvobitno predstavljen na Elite modelu krajem aprila. Još se ne zna da li će HDMI port doći i na najjeftiniju Core seriju, ali se veruje da je Microsoftu jeftinije da proizvodi jedan tip ploče za sve modele, nego dva kao do sada. Šuška se i da novi kontigent konzola sadrži redizajniranu ploču, kao i procesor i grafiku urađene u 65nm tehnologiji, ali do sada ništa nije zvanično potvrđeno.





POVRATAK
U ASKALON POČINJE

31. AVGUSTA

GUILD WARS®

EDGE OF THE NORTH™



*Requires product purchase and access to Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.
© 2005 – 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars: Eye of the North and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners



NCsoft



Extremec. Živka Davidovića 13 11000 Beograd Tel. +381 11 38 09 143; +381 11 38 09 144
web. www.extremec.co.yu e-mail. distribucija@extremec.co.yu

EVE™

ONLINE



PRIDRUŽI SE SVETSKOM NAJVEĆEM

IGRAČKOM SVEMIRU

PROBAJ BESPLATNO 14 DANA | WWW.EVE-ONLINE.COM/SRBIJA

NEVEROVATNA GRAFIKA | ATMOSFERA | PREKO 35.000 HILJADA IGRAČA | SRPSKE KORPORACIJE | KLANOVI

I šta sad?

Bio je i taj WCG ... sajam informatike i zabave na našim prostorima, i događaj koji je svakako trebalo da obeleži kraj avgusta, i uopšte, početak nove sezone. A to se svakako nije dogodilo. Važno je da shvatite da ovaj tekst nije uperen ni prema kome, niti mislim da je neko nešto uradio pogrešno ... ovo je prosto štura analiza situacije na terenu. Naime, šta mi imamo od "informatičkih" dešavanja? Pa, ništa ... Svojevremeno je postojao taj čuveni Sajam Tehnike koji je privlačio određeni broj informatičkih firmi i koje su na njemu izlagale, međutim, svake naredne godine broj izlagača je bio sve manji. Čak su i neke firme odlučile da prave svoje "sajmove".

Sa te strane je znači "nula". Drugi deo priče su upravo turniri, u koje spada i WCG. Pored World Cyber Games-a, u našoj zemlji se održavaju i ESWC turniri, a nekada su tu

bili i CPL hepeninzi. Međutim, nijedan događaj po svojoj veličini nije ravan World Cyber Games-u. Protekle tri godine organizacija je rasla, rasli su apetiti i čitav događaj je zaista obećavao. A onda se, ove godine, dogodio sunovrat koji je "na kraju balade" ispao zaista dobro, imajući u vidu to kako se mogao završiti. Organizacija do poslednjeg dana nije imala generalnog sponzora, nije se pojavio sponzor računara, a bogami nije bilo ni puno izlagača na propratnim štandovima sem partnera. Ko je tu kriv zaista nije toliko važno - važno je da jedan od naših najvećih događaja tog tipa stiže pred solidno veliku krizu - šta sledeće? Siguran sam da bi organizatori, da su znali šta ih očekuje, WCG odavno otkazali i okrenuli se nekim drugim stvarima, što ne bi bilo dobro ni za njih, ni za igrače, ni za nas kao medije, pa uopšte ni za državu, jer po našu informatiku svakako ne bi bilo dobro da ostanemo bez jedinog, a svakako najperspektivnijeg događaja tog tipa.

Kako je organizacija svakako sada u frci oko praćenja dešavanja na drugim ex-yu teritorijama, a tu je i glavno finale World Cyber Games-a u Sijetlu, nadamo se da ćemo imati prilike da popričamo sa njima kada se vrate sa svih tih događaja, a onda i propisno odmore.



Vrh brate!

Kada sam krenuo na službeni put, ove reklame nisu bile aktuelne - kada sam se vratio, bilbordi, televizija i novine vrve od Đanija i "Vrh Brate" reklama. Ne želim ni da razmišljam o tome koliko je keša MT:S deo da bi se našao na svim tim mestima, pošto su oni poznati po tome da daju puno keša, ali sam koncept reklama, ljudi moji!

Ja ne znam koga telekom time targetuje - siguran sam da to nije Beograd i urbane sredine. Da me ne shvate pogrešno ljudi iz ruralnih delova, ali takav koncept kod nas jednostavno ne može da prođe, pa ne znam šta je poenta? Ako je poenta "jao vidi ovog debila što se glupira i skače, jao kako je smešan, a i ovaj mt:s, kakvi su oni face, uzeli su Čurčića, on je faca isto, jer je pobedio u Velikom Bratu".

No dobro, kad su kod nas reklame i uopšte advertising bili toliko uspešni.

Warhammer: Battle March

Warhammer: Battle March je najnoviji projekat u Warhammer svetu. U pitanju je expansion pack za dobro poznati Mark of Chaos, Namco Bandai-jevu real-time strategiju. Add-on će se naredne godine pojaviti na PC i Xbox 360 platformi, a doneće dve nove frakcije - Dark Elves i Orcs & Goblins. Postojeće i nove jedinice, novi online modovi i još mnogo toga drugog.



Borderlands Najavljen

GamelInformer će u septembarskom izdanju ponuditi prvi opširniji info o predstojećoj naučno-fantastičnoj igri - hibridu pucačine iz prvog lica i role play igre, čiji je razvojni tim Gearbox Software. Pojaviće se krajem sledeće godine u verzijama za PC, Xbox360 i Sony Playstation 3. Za sad se zna samo da će ovo biti prva igra u frenčizi, tj. da će ih biti još, da će igra nuditi kooperativnu igru četiri igrača kako u single-player-u tako i u multi-player-u, i da će vozila i likovi u igri biti potpuno "kustomazibilni".

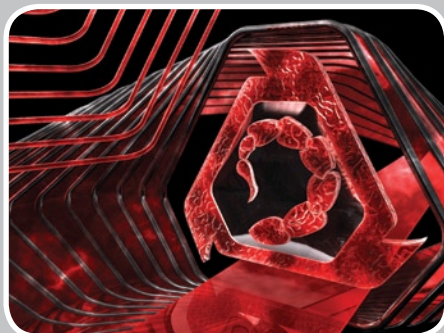


Fallout MMO?

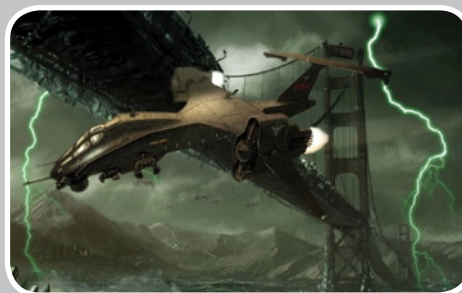
Interplay je spreman za Fallout On-line, stali su na noge malo prodajom Fallout frenčize Bethesda-i, a zadržavanjem prava na MMO igru ali pod uslovom da sprema budžet od 30 miliona američkih dolara i krene razvoj igre dve godine od datuma dogovora. Interplay bi trebalo da stane na noge i ispuni uslov, te za nadalje šest godina ćemo imati Fallout On-line, koji kao što i sami možete pretpostaviti, će najverovatnije biti MMORPG.



C&C 3 ekspanzija najavljena



Tiberium Wars, jedna od najpopularnijih real-time strategija trenutno će 2008. godine dobiti svoju prvu ekspanziju – Command & Conquer 3: Kane's Wraith. Ono što ćemo dobiti je nova kampanja u igri, produžetak priče, a Xbox 360 korisnici će pred sobom pobošljan interfejs, jer ipak, radi se o ekspanziji prve ikad real-time strategije za ovu konzolu.



World in Conflict Zlatan!

Sierra javlja da je World of Conflict, njihova prestojeća akciono-strateška igra završena i trenutno se reprodukuje. Vreme dešavanja je nešto posle 1988. godine, u alternativnom svetu gde se Sovjetski Savez nije raspao usled ekonomske krize, već zadržao vojnu snagu. 18. Septembar je datum izlaska igre u Severnoj Americi i koštaće oko 49.99 dolara - standardna verzija i 59.99 - Collector's Edition.



Ramayan Najavljen



Sony On-line Entertainment je objavio planove za Ramayan, MMO igru baziranu na stripu Ramayan 3392 A.D. Indijska drevna priča Ramayan je inspirisala živote miliona ljudi kroz vekove, međutim strip po kome se igra pravi je izgubio nešto tradicionalne filozofije epa, koja se danas služi kao primer Dharm-a, isteranog do krajnosti. Igra je planirana za sad samo za PC.



Battlecast Primetime - C&C3 Na TV-u!

Na Command&Conquer.com-u možete naći teaser trejler BattleCast PrimeTime-a, TV emisije posvećene Command & Conquer-u. Emisija se između ostalog bavi intervjuima sa poznatim glumcima iz igre, iz razvojnog tima i ono što je najbitnije, rade prenos multiplayer bitki



između klanova. Premijera je bila 14. avgusta kada je i najavljen Kane's Addiction, prvi expansion pack za igru.

Warcraft Film

Na BlizzCon 2007 okupljanju je najavljen Warcraft, ili kao što neki kažu, World of Warcraft film, koji će biti velika stvar. Producent je Thomas Tull (producent filma 300), budžet 100 miliona američkih dolara, a datum izlaska 2009. godina. Priča filma će se odvijati godinu dana pre početka World of Warcraft-a, sa svim rasama i pronstranstvima, te će film trajati minimum dva i po sata. Ono što je najzanimljivije je da se radnja odvija oko "badass" novog heroja, a film deklarise kao ratni.



Wrath of the Lich King i zvanično

Iako smo u više navrata pisali o ovom dodatku za World of Warcraft, sada je on i zvanično potvrđen, i to na ovogodišnjem BlizzCon festivalu. World of Warcraft: Wrath

of the Lich King je naziv najnovije WoW ekspanzije. Death Knight je prva herojska klasa u igri, zatim se nivoi igrača mogu podizati do 80. nivoa, a tu još još mnogo toga novog kao što su misije, zadaci, predmeti i slično.



CPL - 100,000 dolara na letnjem turniru



Cyberathlete Professional League (CPL), jedan od najvećih igračkih turnira na svetu, najavio je da će fond novčanih nagrada (i pokroje robne) na ovogodišnjem letnjem CPL turniru biti ni manje ni više nego 100,000 dolara. U pitanju je događaj koji će se održati od 30. avgusta od 2. septembra u Hiltonu u Teksasu. Igre koje će se igrati su F.E.A.R. i World in Conflict.



Games Convention Leipzig 2007

22. – 26. August 2007.



Sony

Na Sonijevom štandu su naravno najveći hit bile igre koje imaju "još nešto" - to su Singstar (mogli ste da pevate karaoke da ste hteli), Guitar Hero kao i EyeToy. Od "standardnih" igara najveći hit je Uncharted, nova pucačina u trećem licu koja će zaista, čini se, biti pravi hit. Glavni štos kod ove igre je u tome što koristi okruženje za skrivanje glavnog junaka i poseduje pregršt oružja... Ako je naravno završe na pravi način mogla bi postati prava "navlakuša" za sve da kupe novu Sonijevu konzolu. Ono što se na Soni štandu nije moglo videti, to je novi PSP Slim, što je dosta čudno s obzirom da se u prodaji pojavljuje već 17. septembra.



EA

Electronic Arts ove godine nije imao platno u 360 stepeni o kojem smo već pričali, ali se zato potrudio da igračima ponudi veliki broj noviteta. Pored NFS Pro Street, najnovijeg Need for Speed-a koji nam nije bio toliko zanimljiv zbog standardno malih promena u odnosu na prošlo izdanje, imali smo prilike da odigramo i Hellgate: London, zatim Crysis a bogami i Team Fortress 2. Hellgate je zanimljivo igračko iskustvo ali je trenutno suviše nedorađen, dok je Crysis upravo sve ono što ste očekivali od igre kada ste gledali prve najave pre godinu i više dana, ili čitali naš prošlogodišnji izveštaj. Pravo osveženje dolazi u vidu Team Fortress 2 igre. Ovaj demo smo igrali na Xbox 360, i iako su nam kontrole bile zaista komplikovanije nego igranje na tastaturi i mišu, sam TF2 je izuzetno zabavan. "Kartunolika" grafika ne kvari ukupni osećaj i čini se da će zabava u ovoj igri biti zagarantovana.

Warhammer Online je sam po sebi izazvao veliku pažnju, prvenstveno zbog zaista kvalitetno osmišljenog štanda. Srednjevekovni stil sa gomilama



Od prošlog Games Convention-a do ovog novog promenilo se mnogo toga, ali je najvažnije da je E3 otkazan, pa najavljen ponovo, pa promenjen, okrenut, obrnut i pomalo obezvređen. Šta je rezultat toga? Činjenica da je sada Games Convention jači i veći. To potvrđuje i činjenica da su mnogi gradovi Nemačke zainteresovani da preuzmu ovaj sajam od Lajpciga, ali da ne idemo toliko daleko. Takođe, kako je E3 ipak održan u određenoj formi, GC nema pravu ekskluzivu, ali je razlika između dva sajma ovoga puta samo mesec dana, pa je sve što se na E3-ju može videti još uvek relativno sveže kada stigne u Lajpcig. Naravno, bilo je tu i svetskih premijera, kao što je na primer Far Cry 2.

Naša ekipa se, kao i prošle godine, zaputila put Lajpciga, doduše, ovoga puta u proširenom sastavu - priključio nam se i Luka Zlatić, vredni kritičar novih igara koje nam padnu šaka. Prvi utisak je identičan kao i prošle godine, pa ako vas zanimaju činjenice o sajmu, možda je bolje da uzmete Play #04 i pročitate šta smo tada imali da kažemo. Ove godine nema puno promena - četiri hale plus jedna dodatna su na raspolaganju ljudima, kao i centralni deo gde se nalazi "jezero". Novitet je prošireni biznis deo

(kao rezultat smanjenog E3 sajma) i deo sa "plažom" - lokacija na kojoj su se uveče pravile žurke.

Globalni utisak koji bi se mogao izvesti "na brzinu" je da ovim Games Convention-om dominiraju konzole. Prošle godine su i Sony i Nintendo samo najavljivali svoje proizvode, pa su se zainteresovani mogli igrati na Playstation 2 ili Nintendo DS Lite. Međutim, u međuvremenu su se pojavile i Playstation 3 i Nintendo Wii konzole, pa Xbox 360 više nije tako "usamljen". Ovo je dovelo do toga da ovih uređaja bude ne samo na štandovima proizvođača već i na lokacijama svih drugih distributera i programerskih kuća. Electronic Arts ove godine, za razliku od prošle, nije imao tako dominantan štand sa platnom u 360 stepeni, pa su nas sa te strane pomalo razočarali (tako je to kada postavite visoke standarde). Međutim, Warhammer Online deo je ove godine zaista bio urađen za svaku pohvalu, kao i Nintendo sekcija na kojoj je predstavljen WiiFit. Naravno, najveću publiku i apsolutno najzanimljivije dešavanje imao je Blizzard koji je predstavio svoja dva nova naslova - World of Warcraft: Wrath of the Lich King i naravno Starcraft 2. No, krenimo nekim redom.





mrtvačkih glava nije bio nešto što ćete lako zaobići. Na drugu stranu od Warhammera pojavio se Eidos štand, beo, svetao i sa već pomenutom Karimom Adebibe. Oni su na svojoj lokaciji naravno predstavili novu Laru Kroft, a ono što je bilo interesantno jeste da je zadnji deo štanda uređen u stilu Konana jer je predstavljao Age of Conan. Pored slikanja sa simpatičnim promoterama, ovde ste mogli dobiti i veliki Konanov mač na naduvavanje.

Kao i mnogo puta do sada, Games Convention bio je mesto gde su se održala nacionalna finala velikih svetskih turnira, kao što su ESWC, WCG, GNG i mnogi drugi.

Disney Interactive Studios

Nakon kratkog obilaženja hala, lociranja Karime Adebibe i ostalih sitnica, naša prva zvanična stanica na sajmu bila je prezentacija Diznijevih igara.

Prvo nam je prikazana igra Prince Caspian, koja će mnogima biti poznatija pod nazivom Narnia II. Za ovo ostvarenje zadužen je Travellers Tales i to tim koji je radio na jednoj od omiljenih igara autora ovog teksta – LEGO Star Wars-u, a ako je suditi po par nivoa koji su nam uz veliko ushićenje promotera prikazani, biće mu jako sličan. Naravno, autori su se dosta potrudili da izbegnu cinične komentare tipa "Ovo je LEGO Star Wars

sa drugim skinom", pa su uneli mnoga poboljšanja kao što je veća nelinearnost, likovi koji ne spadaju u grupu, a sa kojima je moguće komunicirati i koji će pomagati tokom igre. Zatim, masovne bitke i mnoge mini-igre koje se odvijaju tokom nivoa... Igra će se pojaviti na svim igračkim platformama,

a prikazana nam je Xbox 360 verzija koja izgleda sjajno. Zabrinuo nas je diplomatski odgovor na pitanje hoće li PC verzija biti next-gen ili PS2 port koji malo vuče na ovo drugo. No, i pored toga, Narnia II obećava dobru zabavu svim ljubiteljima akcionih platformskih igara i, naravno, fanovima ovog serijala. Inače, demo se zaglavio prilikom učitavanja nivoa u jednom trenutku i pomogao je samo reset konzole, što nas je pratilo kao senka tokom prve polovine sajma.

Druga igra čiju smo prezentaciju imali priliku da pratimo na ovom štandu (doduše, dan kasnije) je Turok, lovac na dinosauruse, kod nas relativno nepoznat junak iz stripova, u kojima je debitovao još davne 1954. godine. Ova pučina iz prvog lica, koja će se u februaru 2008. pojaviti za Xbox 360 i PlayStation 3 je sedma iz serijala, a koristiće Unreal Engine 3, koji je u poslednje vreme jako popularan. Turoka bi od ostatka konkurencije moglo da izdvoji nestandardno naoružanje u kom se izdvajaju luk i strela, i bacač lepljivih granata, kao i mogućnost nerviranja dinosaurusu i slanja istih na protivnike. Turok definitivno ima potencijala i mogla bi da bude popularna igra ako se ostale velike pučine ispucaju oko novogodišnjih praznika. Zanimljivo je da će se ovaj naslov pojaviti pod Touchstone markom, pošto je suviše nasilna da bi je Disney producirao. Što se zaglavlivanja demoa tiče, ovde smo morali da sačekamo da promene tri DVD-a sa igrom, pre nego što je drugi nivo proradio. Čak je u jednom trenutku došlo i do toga da se promeni dev consola (xbox 360 sa dodacima za razvoj igre) kako bismo nastavili dalje, a da ovo ne bismo preneli nikome, dobili

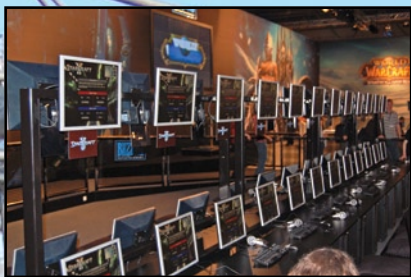
smo Turok rokovnik. Naravno, mi smo profesionalni novinari koji se ne daju potkupiti! No i pored toga, Turok zaista deluje kao da bi mogao biti zabavan.



Blizzard

Najveći događaj prvog dana je bila zajednička prezentacija nove ekspanzije za World of Warcraft i StarCraft 2. Ogromna bina u glavnoj hali je sa jedne strane imala SC2, a sa druge Wrath of the Lich King kapiju. Nakon dva puta po 25 minuta u kojima nije rečeno ništa posebno novo od Blizzzona, kapije su otvorene i novinari su imali priliku da se u trajanju od 20 minuta oprobaju u jednoj od ove dve igre (i da ponovo stanu u red ako požele još). Mi smo se odlučili za StarCraft 2. Dvadeset minuta stvarno nije dovoljno za neku ozbiljniju priču, ali se može reći da stare rush taktike sa Terranima i Protossima mogu i dalje da se upotrebe, da grafika izgleda zaista odlično i da igra "uživo" deluje mnogo manje veselo (manje podseća na WC3) nego na slikama. Iako nam je žao što nismo videli i Zergove, zadovoljni smo prikazanim i time što i pored dosta izmena izgleda da je duh igre ostao jako sličan onom iz prethodnika. To je urađeno najverovatnije kako se ne bi odbili tvrdokorni fanovi igre koji bi želeli da nastave iskustvo koje im je ponudio originalni SC. To na kraju krajeva uz





dobre cinematice uopšte ne mora biti loša opcija, posebno kada govorimo o nastavku tradicije organizacije mnogobrojnih Starcraft turnira, posebno u Južnoj Koreji.

Ascaron

Najveći Ascaronov hit ove sezone je Sacred 2: Fallen Angel, o kom smo već pisali u 11. broju Play!-a. Ovoga puta smo imali priliku da se oprobamo u takmičenju sastavljenom iz dve discipline. Prva je bio petominutni PvE nivo u kom je cilj bio skupiti što više poena eliminišući protivnike sa mape. Igra je ostalo potpuno u duhu prvog Sacreda, što je odlično pošto je u pitanju jedan od najboljih Diablo klonova. Nakon što se završio PvE, krenulo je učitavanje PvP nivoa koji bi trajao jedan minut... Pretpostavljate, pojavio se "fatal error". Srećom, na sajmu smo imali dva čoveka, pa će vam naš vrli urednik opisati PvP deo Sacreda 2.

Vrli urednik sam naravno ja, koji preuzimam ovaj tekst bez ikakvog obeležja - pored toga što sam pobedio u Sacred 2 PvP areni, moram istaći da je organizacija Sacred štanda bila ubedljivo najbolja. Od procesa prijavljivanja, do

procesa upoznavanja sa komandama i sistemom igranja, pa sve do kraja samog igranja. Takođe, Ascaron je obezbedio jedan od najboljih press materijala koji je obuhvatao i Sacred 2 majicu, Sacred GOLD igru, Sacred knjigu i još poneku nagradu.

Buka Entertainment

Simpatična izdavačka kuća iz Moskve koja je do sada izdala igre kao što su Pathologic, Hard Track Tycoon i Battle Mages nam je prikazala nekoliko svojih novih potencijalnih hitova. Pucačine Dusk 12, The Hunt i Swarm, nas nisu ostavile bez daha. Vožnja Sledge Hammer u kojoj je cilj uništiti što više automobila na putu bi mogao da bude simpatičan ventil za izbacivanje nervoze, a videli smo i jedan zanimljiv naslov. U pitanju je Collapse koja se može opisati kao mešavina igara Devil May Cry i Prince of Persia. Ova platformska akciona igra nas je prijatno iznenadila i zbog sasvim dobre i ispeglane grafike i zbog zanimljivog načina igranja u kom je moguće koristiti i vatreno oružje na najbolji mogući način, i hladno oružje uz mnogo raznovrsnih kombos. Naravno, ni ovoga puta nismo prošli bez bagova, pa je potpisnik ovih redova uspeo da se zaglavi ispod tekture poda tokom borbe sa glavnim protivnikom u demou, na opšte oduševljenje svih prisutnih. Dodatak urednika: I time je pisac redova dobio priliku da se zaposli kao glavni beta tester u Buki. To je odbio jer kaže da je u Rusiji mnogo hladno.

No, bez sve šale, naslov koji obećava je upravo Collapse, svi drugi su ipak ispod proseka i zaista nas čudi kako još uvek nisu izdati, pošto smo Dusk12 imali prilike da gledamo u prošle godine.

10Tacle Studios

Ova izdavačka kuća iz Nemačke nam je pružila priliku da vidimo nekoliko njihovih igara, među kojima i BoulderDash Rocks – NDS i PSP verziju legendarnog BoulderDasha i Black Prophecy, SF MMO koji bi trebalo da bude jednostavnija verzija EVE-a, mnogo više posvećena akciji. Zbog stiske sa vremenom, dve prethodne igre smo samo nakratko videli u akciji, a pogledali smo prezentacije sledećih igara:



Totems, igra koja je donekle inspirisana Parkourom, odnosno slobodnim trčanjem. Iako je Parkour jedna od pratećih tema i Assassins Creeda, ove dve igre neće biti konkurencija jedna drugoj, pošto se prilično razlikuju. Po prikazanom se može reći da će Totems mnogo više biti posvećen istraživanju i platformskim elementima u kojima će slobodno trčanje biti glavna stvar, nego borbama. Animacije glavne junakinje su jako glatke, a očigledno je da je i njeno reagovanje na okolinu odlično urađeno, pošto se sjajno snalazi u prostoru i jako prirodno izvodi sve pokrete u zavisnosti od situacije u kojoj se nalazi. Ona je tako sposobna da na primer odgurne predmet od sebe, ili se pridrži za zid dok ga prolazi, što eliminiše one neprirodne scene kada glavni lik trči "u prazno" jer je ispred njega recimo balvan a vi ne znate gde je skok. Naravno, postoje i borbe, koje dobro uklapaju intenzitet i osećaj



da se borite na život i smrt, sa skoro baletskim, elegantnim pokretima likova. Iako je Totems igra u prilično ranoj fazi izrade, prilično smo se zagrejali za nju i jedva čekamo da vidimo više.

Codename: Panzers - Cold War je treći deo jednog od boljih RTS serijala sa temom Drugog svetskog rata, doduše, samo kao osnovnom premisom. Ovoga puta, priča se odvija za vreme hladnog rata, gde jedan incident uspeva da zagreje atmosferu preko tačke ključanja i čitav svet ponovo pada u ratni kaos. Zadržana je standardna igrivost Panzers serijala, uz poneka sitna poboljšanja, ali ono što nas je posebno oduševilo je napredak enginea koji pokreće igru. Sve eksplozije i rušenja zgrada obavlja sama igra u zavisnosti od ugla pod kojim je npr. raketa pogodila zid. Vreme u igri protiče i smenjuju se dan i noć uz promenu senki i osvetljenja na svim objektima. Tu su i sjajno prikazane vremenske nepogode i lagano isušivanje barica koje ostanu posle pljuska. Ostaje samo da vidimo koliko će igra biti zahtevna kada se pojavi u prodaji, i ako ne bude preterano (a ne bi trebalo da bude), posvetimo se ratovanju.

Jack Keane, na kom rade ljudi koji su zaslužni za Ankh i Ankh: Heart of Osiris. Klasična humoristička point & click avantura. Deo igre koji nam je prikazan nije bio naročito smešan i nismo baš 100% sigurni da će Jack Keane oduševiti avanturiste sa te strane, no prevod sa nemačkog još nije gotov, a i ima mnogo prostora da igra postane duhovitija,



pa ćemo se suzdržati od preranog davanja slabije ocene. Važno je da je interfejs jednostavan i da zagonetke izgledaju logično i zanimljivo. Ovde nije bilo crashovanja igre, ali je čovek sa susednog štanda morao da utrčava kod nas i utišava zvučnike, te nas tako spase oštećenja bubnih opni.

U toku dana, naša ekspedicija se provozala i tramvajem do grada i nazad, a naše (zlobnici smatraju da sam samo ja u pitanju) prisustvo je uspešno da dva puta resetuje automat za prodaju karata u ovom vozilu. Srećom, to je bio i kraj kletve, pa smo do kraja sajma imali sreće sa kompjuterima i prezentacijama.

CDV

Ce-De-Fau nam nije prikazao nijednu novu igru, ali su zato sa ponosom (na čistom nemačkom, pa smo malo šta razumeli), uz sjajnu zakusku, rekli kako su prevazišli određene probleme unutar

kompanije i kako su spremni za novu i bolju budućnost. Neka im je sa srećom. Ovde smo imali priliku i da se malo okrepimo i vidimo kako je lepo uređen CDV štand (sav u zelenim tonovima) pa sve to zaista deluje kao da su krenuli u ozbiljan posao i da nas od njih očekuje zaista veliki broj noviteta.

NCsoft

Trenutno najveći izdavač MMO igara na svetu, NCsoft nam je prikazao dva nova proizvoda iz svoje palete. To su Tabula Rasa, čiji preview možete pročitati u ovom broju i Aion: Tower of Eternity. Aion se već uveliko igra u Koreji i od konkurencije se razlikuje po mnogo bržim bitkama i svetu u kom se odvija, a koji nije klasičan fantazijski, već više svet snova. Pitanje je ukusa koliko će se svet Aiona dopasti igračima, pošto je možda malo previše simpatičan. Dominiraju svetle boje i vesele pečurkice koje skakuću oko likova. Još jedna stvar je prilično čudna za MMO, a to je što svi likovi imaju istu pozadinsku priču koja je i ključna za igru, i nije jasno kako će se to uklopiti, pa ćemo morati da sačekamo (nadamo se skoro) betu, da se malo više posvetimo ovom naslovu.

Tabula Rasa nam se sa druge strane poprilično dopala, ali nećemo trošiti vreme pokušavajući da je ovde ukratko objasnimo kada je tu veliki preview. Ono po čemu takođe moramo pohvaliti NCsoft jeste press kit na kraju prezentacije, koji je verovatno i najbolji na čitavom sajmu. Dobili smo veliki broj poklona, majice, bedževe pa i full igru, te se moramo zahvaliti dobrim ljudima iz NCsofta na tome.



Focus Home Interactive

Focus je francuski izdavač koji je na našem tržištu već predstavio naslove iz Sherlock Holmes i Trackmania serijala, kao i Runaway 2. Od njih očekujemo i Lokija, još jednu igru koja podseća na Diabla, i A Vampyre Story, avanturu koju rade ljudi koji su nekada radili u Lucas Arts-u.

Na GC-u su nam prikazali Nintendo DS verziju Runaway 2, koja se osim slabije rezolucije ni po čemu ne razlikuje od svog PC rođaka i koja je sa tehničke strane oduševila posetioce. Zatim početak rada na Blood Bowl-u, verziji američkog fudbala iz Warhammer sveta. U Focusu tvrde da će ova igra zadržati sve ono što njenu stonu verziju čini popularnom (kao da bi izdavač tvrdio nešto drugo), ali je još prerano da izvlačimo zaključke. No, na igri se radi, što je dobra vest za sve ljubitelje Blood Bowl-a. Grafika izgleda dobro, ono što su nam o igri rekli takođe zavređuje pažnju, a to je recimo mogućnost potkupljivanja sudija, uletanje navijača na teren i još mnogo toga drugog.

Jedina prava prezentacija je zapravo bila igra Sherlock Holmes VS Arsène Lupin, u kom će se suočiti najveći detektiv (uz izvinjenje Herculu Poirotu) i najbolji lopov koji su ikada krasili književnost. Kroz pet poglavlja, u ulozi Sherlocka, pokušavamo da sprečimo Lupina da izvede krađu koje je unapred najavio kako bi dokazao svoju sposobnost. Ovo nije sukob samo detektiva i lopova, nego i dva čoveka sličnog talenta, ali potpuno drugačijeg karaktera, a i sukob Engleske i Francuske. Razvojni tim se jako potrudio oko istraživanja i sve lokacije, među kojima

su Bakingemska palata, Britanski muzej i Nacionalna galerija, su što je vernije moguće prenete u igru.

Druga hala bila je rezervisana mahom za konzole. Microsoft je naravno postavio svoj Xbox 360 ali moramo priznati da tu nismo imali prilike da vidimo ništa toliko novo i zanimljivo. To je i očekivano s obzirom da je ova konzola stara već skoro dve godine. Međutim, prava zabava došla je na Nintendo štandu, koji je pored sitnih dodataka za Wii predstavio i WiiFit - podlogu na kojoj možete vežbati i igrati igre, i na taj način naravno mršaviti.

Na sajmu su predstavljeni i naslovi kao što su Mafia II, Grand Theft Auto IV, novi Crash Bandikoot, a imali smo prilike da vidimo i - ljudsko kuglanje. Svako ko je želeo, mogao je da uđe u veliku kuglu i kotrljajući se pokuša da obori čunjeve.

Ubisoft

Prva igra koju nam je Ubisoft prikazao je Xbox360 verzija Dark Messiah of Might and Magic. Interfejs je potpuno izmenjen i prilagođen konzoli, dodata su četiri nova nivoa i to je otprilike to. Momak koji je vodio prezentaciju je bio posebno ponosan na sistem automatskog nišanja, kada jednom uhvatite protivnika, koji naravno olakšava igru na gamepad-u.

Imali smo priliku da pogledamo i prezentaciju Assassin's Creeda. Prikazan je isti nivo kao i na E3 sajmu, ali su se potrudili da nam prikažu drugačije načine prelaska misija, što govori o nelinearnosti sličnoj onoj koju smo videli kod Hitmana.

Ova igra će se pojaviti već 21. novembra za Xbox 360 i PlayStation 3. Na pitanje "A PC?" rečeno je "To ne znamo", na što smo ponovo pitali "Hoće li uopšte izaći" i dobili odgovor "Mi samo radimo na izgledu igre, ne znamo ništa o marketinškim odlukama." Divno, zar ne? Čak ni posteri nisu imali PC ili Windows nalepnice... No ipak, kako se ovakve igre u jednom trenutku pojave za PC, nadamo se da će se to dogoditi i ovoga puta. Do tada, štedite za taj Xbox.

Videli smo i Xbox 360 ekskluzivu, strategiju Tom Clancy's EndWar. Iako je po žanru EndWar RTS, pogled je sličniji pucačini iz trećeg lica i komande su odlično prilagođene gamepadu. Ono što je posebno zanimljivo je komandovanje jedinicama glasom, koje nije novitet u svetu igara, ali je ovde do sada najbolje rešeno. Mana koja je prilično upadala u oko je sporost izvođenja igre, pa se EndWar ne može porediti po atraktivnosti sa, recimo, C&C-om. No, pošto igra izlazi 2008. postoji još dovoljno vremena da se i glasovne komande i sama igra ispeglaju.

Prava perlanica Ubisoft-ovih prezentacija (pored Rayman Raving Rabbids 2) je Far Cry 2. Ovaj naslov su ljudi mogli da gledaju kao prezentaciju, ali i da odigraju prvog press dana sajma. Ovo je jedna od igara koja će definitivno postati pravi hit. Grafika je odlična, priča deluje zanimljivo, a ono što će vas oduševiti jeste AI kao i uticaj okoline. Naime, veštačka inteligencija u igri odnosno kompjuterski vođeni protivnici imaju svoje živote, pa to znači da se obično neće dva puta naći na istom mestu, osim ako im to recimo nije posao ili zaduženje. Takođe, čitav svet je otvoren i predstavlja jednu veliku mapu u kojoj možete uništiti apsolutno sve na šta nađete. Dopao nam se i princip menjanja vremena, kao i dana i noći, a ako krene baš jaka oluja očekujte da će početi i da čupa drveće iz korena i razbacuje ga okolo.





Zaključak

Sve u svemu, Games Convention 2007 je bio veća manifestacija, fešta i događaj nego što je bio prošlogodišnji. Tome je doprineo izlazak Playstation 3 i Wii konzola, a bogami i činjenica da je veliki broj igara koji je samo bio najavljen prošle godine, ovoga puta dobio neke svoje igrive alfa verzije, što je pomoglo da se stekne utisak oko toga šta se od naslova može očekivati. Ostavljamo vas da pogledate slike "GC Girls", hostesa sa sajma, i nadamo se da će GC 2008 biti još uspešniji nego ovaj.

Otvorena prva "gameS" prodavnica

U Beogradu, u Dečanskoj 12, tog i tog datuma otvorena je prva u nizu lanca prodavnica Games. Asocijativnog imena, u GameS objektima prodaju se igre, kako za PC računare, tako i za sve tipove konzola koje se mogu nabaviti kod nas. To su naravno Sony Playstation 2 i 3 i Portable, Xbox i Xbox360, Nintendo DS i Wii. Pored igara moguće je pazariti i sve vrste dodatne opreme za pomenute konzole, čime je ponuda veoma zaokružena. Pored pomenutih artikala, u GameS prodavnici može se naći i segment posvećen kompaniji Apple, koncipiran po tzv. "Apple Store-in-Store" konceptu. To u praksi znači da u postojećoj GameS objektu možete naći širok asortiman Apple proizvoda. Prema informacijama koje smo dobili, očekuje se da ovo bude prva prodavnica u Srbiji koja će od Apple-a dobiti sertifikat "Store-in-Store". U odvojenoj prostoriji nalazi se i showroom, gde možete probati najnovije igre na konzolama poslednje generacije, velikom LCD ekranu i kvalitetnim Logitech zvučnicima (ko je pomenuo Z5500?). Ne

treba naglašavati da je među novinarima na ovoj prezentaciji Wii bio pravi hit, a da zbog jednog krupnog, sebičnog kolege nismo mogli da dođemo na red. Ukoliko u GameS budete dolazili sa decom, ili prosto smatrate da su konzole i "ostale igre" samo za njih, postoji kutak i za vas. Ova prodavnica ima i internet caffe, realizovan u saradnji sa kompanijom

Desk u kome možete raditi sve ono što se na takvom mestu i radi, naravno uz omiljeno piće. GameS radi cele nedelje, radnim danima od 9-20h, subotom od 10-20h, a nedeljom od 11-17h.



World Cyber Games 2007



Već četvrtu godinu za redom, World Cyber Games kvalifikacije za odlazak na veliko finale održavaju se i u našoj zemlji. Ovo je jedna od retkih prilika da se na istom mestu okupe igrači, partneri, velike IT kompanije i da se tako predstave novi proizvodi, vide neki zaista dobri mečevi i tome slično. Protekle tri godine kvalifikacije su se održavale u Sava Centru (u jednoj od konferencijskih sala kao i ispred ulaza u bioskop), ali je ove godine mesto dešavanja promenjeno na Expo centar. I to nije jedina stvar.

Problem sa kojim se World Cyber Games suočio ove godine, potpuno ne svojom krivicom, jeste pitanje računara, opšte promocije i organizovanja propratnih sadržaja. To je bilo vidljivo već i po tome što promocija samog događaja nije bila na tako visokom nivou kao što je bilo za WCG 2006. Slično to primetilo se i na licu mesta. Expo centar, kao takav, pogodan je prostor za organizaciju bilo čega, jer je zapravo jedna velika kocka. Takođe, dosta je zatamnjen što omogućava neometano igranje za sve kojima bi recimo išlo sunce u oči. Međutim, upravo tolika količina slobodnog prostora zahtevala je da se Expo popuni "do vrha", kako okruženje ne bi delovalo prazno, iako to zapravo nije bilo. No, dosta o tome, nadamo se da će sledeće godine biti sve kako treba.

Ko se zadesio u Expo centru tokom vikenda, subote i nedelje, mogao je da posmatra mečeve naših finalista, ali i da se zabavi okolnim sadržajima. Pošto su sve konzole naredne generacije stigle i na tržište Srbije, zainteresovani su putem plazmi i projektora bili u prilici da isprobaju Wiisports, Motorstorm, Dead or Alive, Surf's Up i još mnogo drugih naslova. Popularni su bili i Project Gotham Racing, Tekken, Need for Speed i sve ostale dobro poznate igre. Pored toga, Gigabyte štand doneo je i prezentaciju najnovijih hardverskih dostignuća ove kompanije,

a ComputerLand je predstavio igre iz svog distributivnog programa - Ubisoft, Vivendi Universal Games i EA.

Već standardni partner World Cyber Games-a bio je i KlanRUR odnosno RUR Industries, koji je opet imao jedan od najvećih i najposećenijih štandova. Na njemu su zainteresovani mogli da surfuju internetom i igraju Counter Strike, zatim posmatraju turnir u Sensible World of Soccer, ili se zabave na jednoj od montiranih konzola - Nintendo Wii, Playstation 3 i Xbox 360. Poseban hit na RUR štandu bio je Toyota automobil u čijem je gepeku bila plazma sa Xbox 360. Tech Industry je organizovao hardversku radionicu sa jakim računarima koji su pokretali BioShock i Lost Planet, a postojala je i mašina sa Crossfire grafičkim karticama, kao i jedna sa vodenim hlađenjem. Ako vam ni to nije dosta, publiku je nakon 15h zabavljala muzika domaćih DJ-eva Fatboy-a, Kruka i Exile-a.

No, sva ta dešavanja su zapravo bila propratnog karaktera, a glavni hepening su same kvalifikacije. Na 120 računara, brojni domaći igrači iz raznoraznih gradova Srbije, sjatili su se u Expo centar na finale domaćih kvalifikacija. Neki od njih su stigli i sa beogradskog qualifier-a, koji je bio organizovan samo jedan dan ranije. Prostor za igru ovoga puta bio je oorganizovan nešto drugačije nego ranije. Računari su bili u centru prostorije, poredani u svojevrsnu "kocku", dok je sudijski deo i deo sa serverima bio postavljen u centru te pomenute kocke. Odatle su se nadzirali svi mečevi i vodilo računa o demoima. Deo za igrače je od

glavne bine razdvajao red stolica, gde su zainteresovani mogli da prate mečeve na plazma ekranima, a upravo na tom mestu su se igrala i velika finala svih disciplina - Counter Strike, Warcraft 3, FIFA 07, Need for Speed i prvi put kod nas Command & Conquer: Tiberium Wars. Favoriti su se znali i pre početka turnira, ali se nije tačno znalo ko bi zapravo i mogao da odnese titulu i sebi obezbedi put Sijetla.

Kada govorimo o Counter Strike-u, u polufinalu su igrali 4glory i sMk, kao i saB i virtualForce.clubForum. Pobedu su odneli 4glory i virtualForce koji su se susreli u finalu na mapi de_nuke i de_train. Na obe mape je pobedu odneo 4glory, što im je donelo put u Sijetl i ove godine.

U Need for Speed-u je pobedio Vladimir Ranisavljević koji je pobedio Damira Holjana. Pobedu u FIFA je izvojevao Goran Rebić koji je u finalu dobio Irgana Ibrica rezultatima 3:7 i 9:3. U Command & Conqueru je pobedu odneo Dautović Darko protiv Lav Kovača, sa 1:0 i 2:0 u mečevima. Dautović je inače, čisto da i to pomenemo, jedan od naših glavnih favorita za pobedu u nekom turniru na WCG finalu. Konačno, Marko Micanović je bio najbolji u Warcraft 3, pobedom nad Mihajlom Milovićem, i on je takođe dobio priliku da putuje u Sijetl.

Sve u svemu, i pored brojnih problema koji su ove godine zadesili WCG, turnir se ipak održao i nadamo se da će naši momci pokazati zašto su baš najbolji kod nas. Nekih većih uspeha u prošlosti nije bilo, ali ove godine postoje realne šanse, pa držimo palčeve našima kroz koju nedelju u Sijetlu.



Razvojni tim: Destination Games
Izdavač: NCsoft

Tabula Rasa

PREVIEW



NCsoft je pre više od dve godine najavio seriju svojih novih naslova. Neki od njih su otkazani, neki su dobili status zamrznutih, a dva koja su sastavim sigurno prešla u fazu „povlašćenih“ jesu Aion i Tabula Rasa. Aion-om ćemo se verovatno baviti u narednom broju, a sada je pred nama (i vama) Tabula Rasa, preview/hands-on/ prezentacija sa Games Convention-a. Čini se da je ovo prava prilika da vas upoznamo sa novim naslovom u MMO svetu, jer smo zaista tokom proteklih nedelja imali prilike da odigramo zatvorenu betu za novinare, dobijemo brojne informacije, a pride i prisustvujemo prezentaciji naslova od strane jednog od producenata, Star Longa.

Tabula Rasa je najnoviji MMORPG Richarda Gariotta, jednog od najpoznatijih tvoraca MMO naslova trenutno. Ričard je svojevremeno napravio Ultima serijal, zajedno sa Ultima Online, a nakon toga i Star Wars: Galaxies. Učestvovao je i u pravljenju drugih NCsoft igara kao što su Lineage II i City of Heroes. Pojam „Tabula Rasa“ u Srbiji obično se povezuje sa đakom koji ne zna neku lekciju pa dobije takvu „titulu“ od strane profesora. Međutim, Ričard je pod ovim imenom obeležio „svež početak za čovečanstvo“. Zanimljivo je da je ovaj naziv zapravo bio kodno ime i radna verzija, ali se svima toliko dopala da je ostala i u finalu.

Priča kaže da su zli vanzemaljci napali našu predivnu planetu, i pokorili čovečanstvo. Međutim, ljudi su uspeali da pronađu vanzemaljsku tehnologiju druge rase koja je takođe poražena od strane osvajača. Koristeći ovu tehnologiju, ljudi su uspeali da se suprostave protivnicima, a zatim i putem portala odu na nove planete i nove teritorije. Tu kreće bitka protiv vanzemaljaca, i to je u suštini

osnovna fabula u Tabuli .. hm, čekajte, osnovna fabula u tabula ... ili tako nešto.

Kada je najavljena, Tabula je trebalo da bude MMOFPS, odnosno masovna pucačina sa hiljadama igrača. Koncept je ipak malo promenjen u odnosu na početnu permisu, pa je sada slobodno reći da je ovo MMORPG iz trećeg lica, sa primesama i izvođenjem tipičnih TPS igara nalik Splinter Cell-u ili Max Payne-u. Naime, igrač se u ovom naslovu kreće po planeti i većinu bitaka obavlja koristeći

vatrena oružja. Od zaklona, terena i daljine zavisi koliko ćete vi i protivnik biti precizni, a borba se održava skoro u potpunom real-time-u, što Tabula Rasu razlikuje od ostalih igara u žanru. Interesantno je i to da se ovde igrač ohrabruje da što brže i više sudeluje u bitkama, jer se na taj način stvaraju multiplikatori iskustva. Time vaš karakter u igri znatno brže napreduje i tako brže stižete do novih unapređenja.

Kada govorimo o klasama, Richard Gariott je smislio zanimljiv način da pomogne neodlučnima. Naime, svi igrači kreću bez ikakve klase, odnosno predstavljaju tipične vojnike. Pucaju, koriste predmete, rešavaju zadatke i obračunavaju se sa protivnicima. Nakon pet nivoa napredovanja, igrač već ima sasvim dovoljno iskustva da zna na koji način će nastaviti svoju igru, i tada dolazi do prvog izbora. Možete se specijalizovati za dalje navalne klase, ili se okrenuti onim koji predstavljaju podršku vojnicima. Deset nivoa kasnije, opet dobijate dalje granjanje u okviru svoje klase. Ako ste vojnici, birate da li ćete baratati eksplozivima ili snajperom, a ako ste pak otišli u „support“ sekciju možete





birati da li želite da se bavite tehnikom ili izučavate biologiju (da tako kažemo). Kasnije dolazi do još jednog račvanja koje određuje vaš finalni Tabula Rasa put. Međutim, ovde se ne završavaju zanimljivosti kod izgradnje karaktera. U pitanju je mogućnost kloniranja lika. Naime, u svakom trenutku možete odabrati opciju „Clone“, pri čemu vam se javlja mogućnost da napravite novog lika koji će krenuti igru od nivoa na koji ste stigli, pri čemu možete odabrati koje ćete skill-ove i mogućnosti koristiti. Ono što je doduše nemoguće izmeniti jeste vaše prezime, pa kada prvi put odaberete da se prezivate recimo „Krivokuća“, svi vaši likovi, ma koliko da ih ima, prezivaće se Krivokuća.

Dalje, kada govorimo o igri, još jedan od razloga zbog kojeg se zove „Tabula Rasa“ jeste jezik simbola – Logos. Ljudi nisu upoznati sa ovim jezikom ali ga na novoj planeti polako uče. Učenjem logosa ljudi dobijaju mogućnost da čitaju raznorazne poruke ispisane po tajanstvenom svetu, ali mnogo važnije od toga, dobijaju priliku da izučavaju nove mogućnosti i magije. Naime, svaki od simbola je relativno jasan (neki baš i nisu) i označava recimo prošlo vreme, buduće vreme, ubrzanje, usporenje, vatru itd itd. To znači da, kada neko od ljudi izučiti neki simbol, dobija mogućnost da koristi magiju tog simbola, naravno u skladu sa svojom klasom.

Kada govorimo o gameplay-u, on je u Tabula Rasa na zaista visokom nivou. Tu je pucanje, eksplozije, skakanje okolo, protivnici koji napadaju sa svih strana, magije ... Međutim, postavlja se pitanje koliko naučnofantastični SF može da uspe u svetu kojem dominiraju samo epski naslovi. Takođe, taj hibrid RPG i FPS igre prilično je pipav za sve koji nisu

navikli da u masovnom multiplayer svetu ne igraju laganu „poteznu“ igru u kojoj kretanje nema puno veze sa tim da li ćete „pokupiti“ štetu ili nećete.

Destination Games kaže i da će igrači i njihova borba protiv vanzemaljaca direktno uticati na njihovo napredovanje i dalje izučavanje mogućnosti. Naime, svojevršni kontrolni punktovi odnosno zone mogu biti preuzeti od strane ljudi ili vanzemaljaca. Ukoliko na primer pokupite zadatak od nekoga dok je ta zona „ljudska“, moraćete je osloboditi od osvajača ukoliko želite da finiširate misiju i pokupite nagrade od NPC-ja. Osvajanje će pomoći formiranje „raid timova“ od živih igrača koji će zajedno napadati vanzemaljske sile, a tokom borbe bi trebalo da im pomogne u potpunosti integrisana glasovna komunikacija unutar naslova.

Sa grafičkog aspekta, Tabula Rasa je jedna savremena i dobra igra. Ono što moramo istaći jeste da je intro film zaista fantastičan (da možemo lako obojiti font i boldovati ga, to bismo i uradili). Vidi se da je puno novca i truda utrošeno

u isti i sa te strane moramo potpuno pohvaliti programere i izdavače. Nadamo se da će i drugi video materijali u igri odgovarati ovome, jer nismo imali prilike da ih vidimo. Dalje, grafika je na visokom nivou i pomaže opštem utisku stalnog rata na planeti, na kojoj projektili lete sa jedne na drugu stranu, stalne eksplozije smetaju normalnom prelasku sa jedne na drugu tačku i tako dalje.

Richard je prilikom pravljenja Tabule uneo i još neka unapređenja, kao što je teleport za brzi prelazak sa jedne na drugu lokaciju. Ovo nije jedino unapređenje tog tipa, i pohvalno je što je „Lord British“, kako Gariott sam sebe naziva, analizirao šta to igračima smeta u drugim naslovima i pokušao da to eliminiše u svojoj igri.

Za sada je nezahvalno davati prognoze oko uspeha naslova. Čini se da je NC soft uložio dosta novca u marketing i uopšte finansiranje produkcije, pa bi to trebalo da obezbedi dobru početnu bazu igrača. Da li će oni kasnije ostati da igraju, zavisi od zanimljivosti sadržaja i replejabilnosti. To nažalost nismo mogli da vidimo na osnovu beta testa i promocije na Games Convention-u, pa ćete za to morati da sačekate finalno izdanje i naš review.



Platforma: PlayStation 3

Razvojni tim: Konami

Izdavač: Konami

Izlazi: početak 2008.

Kontakt: http://www.konami.jp/kojima_pro/english/index.html

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Nije potrebno biti veliki stručnjak da bi ste mogli pravilno da procenite da je najnoviji nastavak Metal Gear Solid serijala verovatno najisčekivanija igra na svetu u ovom trenutku, a rekli bismo i sa razlogom. Impresivni prethodnici objavljeni uglavnom samo za Sonyjeve platforme (uz retke izlete na druge sisteme) stvorili su bezgranično poverenje u Konami i slavnog Hidea Kojimu, a slike i video zapisi koji se već jako dugo na kašičicu serviraju u medijima samo pojačavaju tenziju.



Priča se ovoga puta dešava u bliskoj budućnosti, tačnije 2014. godine, pola decenije nakon „Manhattan Incident“-a koji je opisan u Metal Gear Solidu 2. Moćne korporacije formiraju sopstvene armije koje se bore za njihove interese što dovodi do stvaranja privatnih vojnih kompanija. Vlasnik 5 najvećih od njih je Outer Heaven, sistem kojim upravlja Liquid Ocelot i čija je vojna sila na nivou Sjedinjenih Američkih Država. Glavni cilj ove organizacije jeste uzurpacija trenutne vlasti i uspostavljanje

novog poretka u najmoćnijoj državi na svetu. Dok planeta ulazi u novu krizu, ostareli Solid Snake će još jednom pokušati da popravi stvari.

Bez obzira što sa sobom donosi ogroman broj inovacija, MGS4 se zasniva na gameplayu ranijih nastavaka kombinujući borbene sekvence sa šunjanjem i povremenim zagonetkama. Pored standardnog pogleda

iz trećeg lica, sada postoji i mogućnost igranja iz FPS perspektive odnosno sa kamerom na ramenu (levom ili desnom, po vašem izboru!), nalik na Resident Evil 4. Jedna od takođe značajnih novina je usavršena borba izbliza, što konkretno znači da Snake može da izvlači informacije od protivnika kao i da im oduzima predmete koje imaju u posedu (da nije

u pitanju rat, nazvali bismo to krađom). Potpuno nov je i način kamufliranja, jer osedeli heroj na sebi



ovoga puta nosi hi-tech Octocamo odelo koje mu omogućava da se praktično utopi u okruženje za svega par sekundi. Osim sjajnog arsenala oružja glavnom junaku će pomagati i Metal Gear MK II, izuzetno simpatični robot (vrlo komičnih pokreta) čije su do sada poznate funkcije izviđanje terena, uspostavljanje komunikacije sa Otaconom kao i privremeno





onesposobljavanje protivnika električnom strujom.

Veliko pitanje odnosi se na implementaciju rumble funkcije – kao što je poznato, zbog spora oko patenta i navodnog konflikta sa motion sensorom, Sony je odlučio da odustane od nje, što je Hideo Kojima nekoliko puta prokomentarisao sa negodovanjem. Ipak, s obzirom da će ovaj feature uskoro izgleda ponovo postati deo PS3 kontrolera, verujemo da će i ovaj problem biti rešen. Ako se to i ne desi, Konami je već objavio da je razvio alternativu, o kojoj za sada nije bilo reči.

Gledajući nedavnu real-time prezentaciju igre upriličenu povodom dvadesetogodišnjice serijala otpočetog još na MSX računarima, primećuje se i da je protivnički AI mnogo uznapredovao. Osim što vrše kompleksne pretrage, vojnici se po potrebi dele na timove, razmenjuju signale rukama i sada konačno pokazuju emocije, poput straha, na pomalo karikiran način. U ovoj fazi razvoja ipak su prisutni neki ozbiljni problemi – recimo, možete da pravite nesusnu buku nijednog trenutka ne strahujući da ćete privući neprijatelje, ali je teško sumnjati da ćemo to isto moći da kažemo kada budemo radili prikaz pune verzije.

Iako je još posle Metal Gear Solida 2 najavio da će se povući sa rada na serijalu, Kojima je ipak zadržao svoju poziciju i biće režiser, producent i pisac scenarija, ali kako je rekao, po poslednji put. Po njegovoj viziji, MGS4 je završno poglavlje sage, odnosno poslednja igra u kojoj je u glavnoj ulozi Solid Snake, što je čak pojačano kroz kontroverzni trailer u



kome ga vidimo kako se priprema da izvrši samoubistvo! S obzirom da je Guns of Patriots veliko finale, očekujte u njemu gotovo sve glavne protagoniste iz prethodnika, od kojih će neki verovatno čak biti i igrivi, što je još uvek samo spekulacija. Interesantno je da ćete moći sami da odaberete stranu u sukobu, što bi moglo da nagovesti nelinearan karakter igre.

Treba li uopšte reći, tek grafička prezentacija je jednostavno fenomenalna! Realtime demonstracije izvođenja ostavile su bez reči i sve dežurne kritizere koji su bili ubeđeni da je ovakva vizuelna raskoš nemoguća, odnosno da su svi dosadašnji traileri bili prerenderovani. U ovom trenutku, sigurni smo da je Guns of Patriots bez ikakvog premca najlepša igra za PlayStation 3 (na kome će se i ekskluzivno pojaviti) koja dokazuje da su potencijali sistema zaista ogromni. Osim neverovatne facijalne i animacije pokreta, fascinira i sam broj

poligona na likovima i objektima kao i kvalitet tekstura koje koriste pun kapacitet blu-ray diska. Eksplozije, dim, pa čak i rušenje čitavih zgrada izgleda odlično, mada je za očekivati da će uništavanje tako velikih objekata ipak biti skriptovano.

Milionskom auditorijumu koji je igrao i prethodne nastavke od velikog značaja biće podatak da će glasove glavnim junacima pozajmljivati glumci koji su to činili i u prethodnicima, što je zaista odlična vest, baš kao i da će na soundtracku ponovo biti angažovan Harry Gregson-Williams koji je komponovao muziku i za 2 od 3 zvanična prethodnika.

Bez obzira što još uvek mnogo toga nije poznato i što je izlazak najavljen tek za proleće 2008., dosadašnji pokazatelji razvoja igre nas uveravaju da je pred nama apsolutni megahit, naslov koji će potući mnoge rekorde i verujemo, vrlo snažno uticati na rast popularnosti najjače igračke konzole današnjice.

Vladimir Dolapčev



KOMPLETNA PONUDA...

...NASLOVA NAJVEĆEG SVETSKOG IZDAVAČA IGARA



ELECTRONIC ARTS™



The poster is divided into three horizontal sections. The top section shows a close-up of Beowulf's face in profile, looking down, with a sword blade visible behind him against a sunset sky. The middle section is black with the title 'BEOWULF' in a golden, stylized font. The bottom section shows a close-up of Beowulf's muscular arm and hand gripping the hilt of the sword, with a sunset and a distant castle visible in the background.

Ubisoft

Izlazi: Kada bude gotova

Kontakt: www.ubi.com

BEOWULF

NOVEMBER 12

Beowulf je stara anglo-saksonska pesma/legenda o istoimenom heroju, koja opisuje njegov put od ubice demona Grendela, do osvajanja titule kralja Geatlanda (Švedska) i konačne smrti nakon veličanstvene borbe sa zmajem. Ove godine sjajan tim oživljava legendu u filmskom izdanju. Režiser je Robert Zemeckis (Povratak u budućnost), a scenaristi su Roger Avary i poznati pisac novela i stripova Neil Gaiman (Neverwhere, American Gods, Sandman). Iako će film biti sto posto digitalan, glumačka ekipa nije ništa slabija od režisersko/scenarističke. Glasove likovima će pozajmiti između ostalih Anthony Hopkins, Crispin Glover, John Malkovich i Angelina Jolie, koja pored glasa pozajmljuje i stas Grendelovoj majci.

Potpuno je očekivano da ovakav film isprati i igra, za koju je zadužen Ubisoft. Iako film izlazi 19. novembra, teško da će ga igra pratiti u stopu, pa iako postoje šanse za igranjem u novembru, mnogo je verovatnije njeno izdavanje tokom 2008. godine. Iz tog razloga, a i da bi sadržaj bio drugačiji između dva medija, igra neće u stopu pratiti radnju filma, već će i iz njega i iz originalne legende uzeti određene delove i uklopiti ih u originalnu celinu.

Potpuno logično, igrač će se u igri naći u ulozi Beowulfa. Igra je posvećena danima njegove vladavine, i u osnovi će biti akciona igra tipa Devil May Cry ili Return of the King. Pre svake misije (koje se mogu proizvoljno birati), primetićete promene u izgledu glavnog lika, odnosu podanika prema njemu, i dekoru palate iz koje se odvija ovaj deo igre. Dakle sve igračeve akcije utiču na svet u kom se igra odvija, menjajući ga na tamniju ili svetliju stranu. I sami potezi koje Beowulf

ume da izvede su podeljeni na zverske i herojske. Herojski izgledaju elegantnije, daleko su manje krvavi, ali i jednako efikasni kao zverski, koji izgledaju divlje, ali i daleko spektakularnije... bar igračima koji imaju malo morbidniji ukus. Postoji i "berserker" mod u kom Beowulf postaje jači, brži i izdržljiviji, ali pritom napada i svoje saborce, i ostaje ošamućen kratko vreme nakon što se smiri, dakle, na milost i nemilost protivnicima ukoliko ih sve ne eliminiše na vreme. Još jedna mana su duhovi saboraca koje je greškom usmratio, koji će progoniti glavnog junaka kroz igru. Dotični saborci su ključna stvar sa još jedne strane, pošto će igra biti neslavno završena ako premine i poslednji.

Pored kombinacija udaraca, saboraca i raznovrsnog izbora protivnika, za uspeh ovakvog tipa igre važno je da akcija bude brza i zabavna, i ako je suditi po filmićima i demoima koji su do sada prikazani novinarima, nećemo biti razočarani. Dodatna zanimljivost u borbama predstavljaje prilično lako lomljenje oružja, štitova i oklopa, što će često bukvalno primorati igrača da reaguje u trenutku i koristi naoružanje protivnika, ili stvari koje se nalaze oko njega u borbi.



Vizuelno, igra izgleda standardno dobro i ima dovoljno next-gen šmeke da nikoga ne razočara. Pohvalno je što i sam Robert Zemeckis smatra da je Beowulf odličan materijal za pravljenje igre, i oduševljen je činjenicom da će razvojni studio moći da koristi digitalne delove filma za bolji izgled same igre. Kao osnova je uzet YETI engine, koji je ranije pokretao Ghost Recon Advanced Warfighter, i dalje je unapređen po potrebi. Sve ovo traži isključivo "jače" igračke platforme, pa će se igra pojaviti na konzolama Xbox360 i PlayStation 3 i, naravno, na PC računarima.

Iako PC publika ne pada toliko na ovaj tip igara, Beowulf bi mogao da bude naslov vredan igranja. A film svakako spada u preporuke za period jesen/zima 2007.

Luka Zlatić





BEOGRID COMMUNITY NETWORK - RAJ ZA GEJMERE

BEOGRID je unikatna mreža po svojoj topologiji jer dozvoljava nesmetan transport između korisnika punom brzinom, potpuno simetrično, čak i bez upotrebe interneta. To znači da svaki korisnik, samo uz osnovnu pretplatu (470 dinara za 30 dana) može sa svim drugim korisnicima uživati u bilo kojoj multiplayer igri, koju bilo koji od korisnika može da hostuje, kao i u dedicated multiplayer serverima koji su dostupni unutar mreže i održavani od ekipe BEOGRID-a. Da bi ceo multiplayer ugođaj bio potpun, dostupni su još i TeamSpeak dedicated server za real-time glasovnu komunikaciju, Jabber server za instant message komunikaciju i IRC server za online chat. Postoji i forum koji je dostupan za sve članove i na kome se razmenjuju iskusta, zakazuju mečevi, organizuju klanovi, itd. BEOGRID Network Community je jedina zajednica korisnika koja je uspela da preraste iz virtuelnog multiplayer-a u REALNI multiplayer jer postoje mečevi u malom fudbalu koji se igraju svakog vikenda i na kome su ekipe sastavljene isključivo od članova BEOGRID mreže.



Mreža je izgrađena po Ethernet standardu i omogućava korisnicima brzine transporta od 1Mb/s (MIN), 5Mb/s (STANDARD) do 100Mb/s (MAX). Pri ovim brzinama multiplayer radi kao da ste u igraonici, a fajlovi koji vam mogu zatrebati (update, patch, mape...) se skidaju momentalno. Veliki broj korisnika na mreži uživa u 100 Mbit-nom LAN-u. Ovi korisnici se zovu BANDWIDTH SLAMMER-i. Zamislite da možete da skinete 700MB od komšije na drugom kraju bloka za samo 2 minuta.

BEOGRID mreža broji preko 2000 korisnika od čega je u svakom trenutku aktivno oko 300 što je ogromna baza korisnika iskusnih u multiplayer okršajima. Uvek ima raspoloženih za partiju ili dve. Dedicated serveri na BEOGRID-u su non-stop puni i stalno se dodaju novi kako bi svi zainteresovani igrači mogli da pristupe u svakom momentu. Mreža je najrasprostranjenija u novobeogradskim blokovima, ali je takođe prisutna i u drugim delovima Beograda kao i u Novom Sadu i Obrenovcu. Ako stanujete u blokovima 44, 45, 61, 62, 63, 64, 70, 70A, 71, 72 javite se odmah jer su u toku fenomenalni popusti. Iste popuste moguće je ostvariti i na drugim lokacijama ako se odjednom pri-



javi više korisnika iz jedne zgrade. BEOGRID mreža je community mreža i u njoj se uvek stvore bolji uslovi za grupe korisnika nego za pojedinačne korisnike. Ovo se odnosi kako na cenu, tako i na brzinu uvođenja mreže. Sa većim brojem prijavljenih novih korisnika na istoj lokaciji, BEOGRID sponzorise kvalitetnu LAN infrastrukturu, neprekidno napajanje i 802.11a

bežični sistem. BEOGRID konstantno ulaže u mrežu, renovira je i povećava kapacitete, baš zato su gore spomenuti blokovi najbolje razvijeni - u njima su zajednice korisnika najveće i najaktivnije. Tako je ovde populacija BANDWIDTH SLAMMER-a i najmasovnija.

PROVERITE DA LI SU SVI VRHUNSKI GEJMERI BEOGRADA VEĆ U BEOGRID MREŽI!

BEOGRID Network, Nehruova 82a, Novi Beograd, 2016750, www.beogrid.net, info@beogrid.net



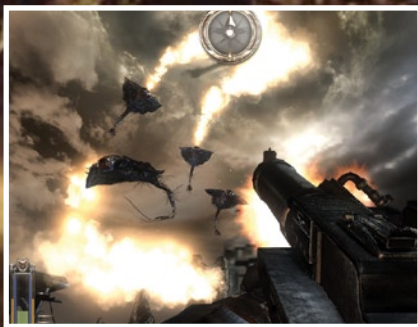
BEOGRID

1C Company/The Farm 51

Izlazi: Jesen 2008.

Kontakt: <http://www.1cpublishing.eu/game/necrovision/overview>

NecroVision



U žasi i razaranje drugog svetskog rata su često korišćeni kao motivi za zabavu miliona kroz mnoge igre. (interesantan paradoks, zar ne?) Prvi veliki rat je uvek bio pomalo zaboravljen, bar do sada, pre svega zato što čučanje 10 sati u rovu i pucanje iz zardale kubure nisu zabavni većini igrača. Ljudi koji su pravili Painkiller su osnovali firmu The Farm 51 i pucačinom NecroVisioN pokušavaju da se dokažu na sceni, upravo igrom iz ovog vremena. Naravno, gde je Painkiller, tu su i živi mrtvaci, zombiji, vampiri, demoni, i slična menažerija, pa ni NecroVisioN nije samo obična pucačina sa temom WW1.

Igrač će se nalaziti u ulozi ruskog vojnika koji je ostao usamljen, daleko od jedinice kojoj pripada, usred fronta. Uspaničen, u teškim uslovima, nema mnogo izbora, jedino što može da učini je da ukloni sve što se miče na ekranu i stigne do nekog, za sada nepoznatog, cilja. Proboj kroz rovove i žičane ograde će, pored, baražne vatre ne-rearno velikih topova, u početku remetiti i horde nemačkih vojnika, opremljenih prepoznatljivim šlemovima sa šiljcima na vrhu, a kasnije sve bukvalno ide do vruga, i na vas će nasrtati zombifikovane verzije istih onih koje ste malopre otpremili na drugi svet, a kasnije i razni vampiri, demoni i druge natprirodne zveri. Uz sve ovo, razvojni tim obećava da se neće zamaćivati previše zapletom, pričom i ostalim sitnicama, već je cilj pružiti igračima što više akcije, ludih efekata i raznolikih protivnika za odstrel, što bi valjda trebalo da garantuje i pojačano lučenje adrenalina.

ubrzanim prolaskom kroz određene delove igre. Verovatno najbolji sistem, u tom slučaju, biće snimanje pozicije pred zagonetku i zatim prelaženje dotičnog dela na oba načina. Em ćete malo uvežbati um, em ćete eliminisati još jednu hordu neprijatelja.

Ako se pitate otkud čudovišta u to doba, u podzemlju se zapravo od davnina vodi rat između vampira i demona, a razaranje koje ljudi čine nad samim sobom na površini je nateralo i jedne i druge da napuste svoje podzemne odaje i izađu na svetlost dana (ili noći, pošto vampirima ne prija sunce). Vampiri su tu, pre svega, zato što gube podzemni rat i smatraju da će sveži leševi sa bojišta dodatno ojačati njihove redove, a demoni žele da ovu ideju saseku u korenu.

Engine koji će pokretati igru vuče korene iz Painkillera, ali je daleko bolji, unapređen u svakom pogledu i razvijan paralelno i za DX9 i DX10 platforme. Nije sve u zahtevnosti i efektima, nešto je i u osnovnom dizajnu, a i tu su dizajneri iz The Farm 51 zaslužili pohvale, ako volite mešavinu ratne i horor atmosfere. Kako sami za sebe kažu, svi koji prave igru su fanovi pucačina i cilj im je bio da pomešaju te dve stvari, kao i realistično ponašanje oružja sa početka dvadesetog veka, sa određenom dozom preterivanja kako bi igra bila što zabavnija. I u tome im treba verovati, pošto svi imaju iskustva sa izradnjom pucačina, ne samo zbog Painkillera, već i naslova iz Medal of Honor serijala.

Već skoro godinu dana postoje i priče o potencijalnom demou koji bi mogao biti pušten "u narod", i ako se nešto takvo pojavi na internetu, bićete obavešteni, kao i u slučaju bilo kojih drugih novosti.

Luka Zlatić





KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Platforma: PlayStation 3
Razvojni tim: Ninja Theory
Izdavač: Sony Computer Entertainment
Izlazi: jesen 2007.
Kontakt: <http://www.heavenlysword.com>

PREVIEW

Heavenly Sword

Neke igre imaju zaista interesantan razvojni put – da smo pre nekoliko godina pisali o Heavenly Swordu, rekli bismo da je u pitanju jedan od najperspektivnijih naslova koji će biti jaka ekskluziva... za Xbox! Koliko god neverovatno zvučala ova rečenica, istina je da su još tokom 2003. godine objavljeni screenshotovi igre za prvu Microsoftovu konzolu, ali je u međuvremenu zbog dugog razvoja i krajnje poražavajućeg tržišnog uspeha ovog sistema Ninja Theory jednostavno zaključio da je najbolje da sebi kupi još vremena prebacivanjem na PlayStation 3, na kome će se jedino i pojaviti.



Pomalo iznenađujuće, priča deluje interesantno – igrač vodi crvenokosu ratnicu Nariko čiji klan u svom posedu čuva Heavenly Sword, legendarno oružje neverovatne snage koje zauzvrat nosiocu istog ubrzano crpi životnu energiju. Pošto zli kralj Botan ne bira sredstva da ga se dočepa, Nariko po cenu sopstvene egzistencije uzima mač u svoje ruke znajući da ima samo nekoliko dana da porazi vladara i njegovu vojsku, kako bi spasila sopstveni narod.

Sa razlogom, mnogi Heavenly Sword porede sa Ninja Gaidenom i neverovatnim God of War serijalom, što je pre svega posledica sličnosti u gameplay mehanici koja ga svrstava u ultrabrz hack and slash ostvarenja. Sam Heavenly Sword može da ima tri oblika – najslabije je dalekometno oružje najslabije onom koje koristi Kratos u God of Waru 2, nešto jača (ali naravno sporija) su dva sečiva koja mogu da služe

i za odbranu, a treći i najsnažniji oblik je ogromni mač kojeg Nariko mora da drži sa dve ruke. Šta ćete kada koristiti najviše zavisu od broja protivnika na ekranu, ali na sreću, promena oružja se može vršiti u realnom vremenu. Da bi ste uopšte znali sa čime da napadnete kojeg protivnika, svaki od njih će biti okružen poljem (aureom) određene boje. Iako se čini da se na ovaj način pravi preveliki ustupak igračima, zbog izuzetno brze akcije i velikog broja protivnika ovo je zaista bilo neophodno. Ako se borite atraktivno, igra će vas nagraditi novim kombo udarcima kao i raznim bonusima (pominje se making of video) a i dopunjavaćete i „super styles“ skalu koja omogućava da na najvišem (trećem) nivou pobijete sve protivnike oko sebe.

Još jedan način da se igra učini zanimljivom je ubacivanjem dodatnog protagoniste u obliku mlađane Kai. Njen najveći adut je izuzetna agilnost kojom (donekle) nadoknađuje nedostatak borbenih sposobnosti, ali i samostrel, čija je implementacija vrlo interesantna. Naime, nakon što ispalite projektil, po želji možete da blago upravljate njim pomoću motion senzora i tako npr. usmerite strelu

u buktinju a nakon toga i u barut koji će počistiti neprijatelje, što smo videli u jednoj od mnogobrojnih demonstracija.

Nalik na neke igre iz prošlosti, recimo prastari Dragon's Lair (ili opet, God of War), u i ovde postoje sekvence koje će od vas zahtevati dobre reflekse, tačnije pritiskanje odgovarajućeg tastera na vreme ili odgovarajućom brzinom (tzv. button mashing) kako ne biste izgubili život.

Naravno, ono oko čega se uvek diže najveća prašina jesu vizuelni kvaliteti, gde treba li reći, Heavenly Sword blista. Nariko je genijalno animirana, uključujući tu sve njene pokrete, savršenu tranziciju između njih i realistično talasanje odeće i njene duge kose. Vrhunski kvalitet animacije u koji se i sami možete uveriti ukoliko isprobate demo ili makar pogledate neki od brojnih trailera je još jedan vrlo važan adut, i nešto po čemu će Heavenly Sword sigurno biti upamćen. Režiser ovih sekvenci je slavni Andy Serkis, koga svi znamo po njegovoj ulozi Golluma u trilogiji Gospodar Prstenova, ali i po radu na takođe Peter Jacksonovom King Kongu (odnosno motion capture-u pokreta ogromnog gorile). Osim toga, njemu je dodeljena uloga Kralja Bohana kao i zadatak pronalaženje glumaca koji će pozajmljivati glasove ostalim junacima.

S obzirom da je izlazak vrlo blizu, čini nam se da Heavenly Sword, iako očigledno nema predznak „megahit“ kao Metal Gear Solid 4, ima sve uslove da postane jedna od najvažnijih PlayStation 3 ekskluziva. S obzirom da su programeri već najavili da planiraju objavljivanje još dva nastavka, očit je pred nama serijal koji će biti u centru pažnje i u narednim godinama.

Vladimir Dolapčev



gameS

WHERE SHOPPING IS FUN!

GameS d.o.o.

Prva specijalizovana radnja za prodaju igara,
konzola i prateće igračke opreme.

Dečanska 12, 11000 Beograd

Tel/Fax: 011/3345 970

office@game-s.co.yu www.game-s.co.yu

**Najveći izbor igara za PC
i prateće igračke opreme**

**Najveći izbor konzola,
igara za konzole i prateće opreme**

Apple Store in store



SVE NA JEDNOM MESTU!



Wii

PC CD-ROM



PlayStation.2



PLAYSTATION 3





Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama



Ubisoft/Nival
Izlazi: 25. septembar
Kontakt: www.mightandmagicgame.com

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East

PREVIEW



Dani pred izlazak petog dela Heroja moći i magije bili su ispunjeni zebrnjom igrača posle ne baš kvalitetne demo verzije igre. Srećom, sama igra se, i pored nekoliko velikih mana, pokazala zanimljivom i zabavnom, a na kraju i dovoljno uspešnom. Istina, Petica nije dosegla legendarni status Trojke, ili kultni koji ima Dvojka, ali je dokazala da ovaj serijal ima budućnost.

Pre nego što se posvetimo najnovijem parčetu pomenute budućnosti, treba obratiti pažnju na zanimljiv lingvistički problem (koji izgleda pored nas dele i Francuzi i Rusi). Might u naslovu igre se ne odnosi na bilo kakvu moć već, pre svega, na fizičku snagu. Igra Heroes V, kada se pojavila, nije imala grad koji se oslanja na brutalnu snagu pre svega, a nije je dobila ni pojavom patuljaka u Hammers of Faith ekspanziji. Zaposavljeni orci, goblini, kentauri, kilopi i ostali stanovnici jednog prosečnog Strongholda su se za svoje mesto pod suncem prvo borili mirnim protestom, onda internet peticijom (koje, kao što znamo, nikada ne upale), a zatim su jednostavno upali u prostorije Ubija i Nivala i prisilili programere i dizajnere da ih ubace u igru. Postoji mogućnost da su se Nivalovci sami setili da im fali Stronghold, ali priznaćete da ova verzija zvuči bolje.

Tribes of the East će biti samostalna ekspanzija, što znače da ne zahteva prethodna dva HOMMV naslova, i doneće nam nekoliko novih kampanja, uvodnu koja se odvija 500 godina u prošlosti i pojednu za Nekropolu, Akademiju i Bastion (kako se Stronghold zove u ovoj igri). Tu je i 10 novih mapa za više i 5 za jednog igrača, zatim povratak varvara, odnosno heroja klase Barbarian, a u igrive heroje upada i Arantir kao još jedan pokušaj da se dokaže kako su HOMM i Dark Messiah isti svet. Dodati je i oltar za prinošenje žrtvi, na kom ćete menjati slabije jedinice za iskustvene poene herojima, a tu su i kompleti artifakta koji su postojali u trojci. Dakle, ako skupite ceo komplet, dobijate dodatne bonuse pored onih već postojećih za svaki artefakt.

Najveće poboljšanje je, svakako, ubacivanje alternativnog upgradea za sve jedinice, što znači da osnovnu jedinicu sada možete razviti u dva pravca. Priča se i da će svi oni koji imaju HOMMV i Hammers of Faith instalacij Tribes of the East moći da odigraju stare kampanje sa novim jedinicama. Ako

ne bude problema sa balansom, eto sjajnog razloga da se podsetimo i prethodnih kampanja.

Kao što znamo, orci su nastali kombinacijom ljudske i demonske rase, samo da bi koristili kao jeftina vojska koja se baca u prve borbene redove. Shvativši da im perspektiva nije nasrećnija ako nešto ne promene, orci odlučuju da se pobune i izbore za emancipaciju. Vođa ovog pokreta se po nekim izvorima zove Qurac, a po drugim Quroq (trudićemo se da izbegnemo sve nedolične šale na račun njegovog imena dok ne budemo sigurni kako se ovo piše i izgovara) i koristeći svoju harizmu okuplja i druge zapostavljene rase (kao što su goblini, kiklopi i pao-kaï – zmajevi iz Dark Messiah) koje zajedničkim snagama kreću u pohod da se osvete robovlasnicima. Pošto se rasa oslanja na silu i ima izrazitu averziju prema magijama, imamo dva nova detalja koji pomažu orcima kroz igru. Ukoliko konstantno napadaju za vreme bitke, orcima raste Blood Lust što ih čini sve jačim i jačim, a takođe im se razvija i imunitet na magiju, što znači da neće biti situacija u kojima svi izginu pre nego što dotrče do magova

koji samo čekaju da ih demoliraju chain-lightningom ili fireballom. Tu samo ostaje problem balansa, odnosno šansa da ih imunitet učini prejakim, ili da opet ne pomogne dovoljno, pa izgube bitku pre nego što postanu dovoljno jaki da dobiju makar i šansu da je pobeđu.

Dakle, svi ljubitelji Heroja 5 imaju šansu da se oprobaju i sa gradom koji igra pre svega na snagu, što je zaista falilo do sada. A ni ekonomska strana nije zapostavljena – igra neće ići u prodavnice po punoj ceni, već bi trebalo da košta oko 25 evra, a igračima pruži više nego klasična ekspanzija.

Luka Zlatić



46

Ankh 2

Volite li avanture? To je kategorija igara koja će vas uvek opustiti i razonoditi, i naterati

da se sjajno zabavite nakon teškog i napornog dana. Ankh je u našem časopisu pobrao brojne dobre kritike, a sada se pojavio i nastavak avanture. Pogledajte naše utiske.



56

Crazy Taxi Fare Wars

Jedna sjajna igra za PSP dobila je priliku da bude prikazana

u našem magazinu. Proverite zašto smo joj dodelili nagradu, i krajnje pozitivnu ocenu. Zabava sa ovom igrom je sasvim zagarantovana.



46 - 47 Review: Ankh 2: Heart of Osiris

48 - 49 Review: Gods: Lands of Infinity

56 - 57 PSP: Crazy Taxi Fare Wars

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA

84

od 100 do 80 - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

65

Od 80 do 60 - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista

predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

22

Ispod 60 - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste

potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

PLAY!

redakcija za potrebe reviewova koristi Benq FP93GX monitor





Deck13

ANKH

HEART OF OSIRIS

SCENA

73

Još u drugom broju Play!-a opisali smo Ankh, simpatičnu P&C avanturu koja se odvija u Egiptu. Sada je pred nama zasebna ekspanzija Heart of Osiris koja zaokružuje priču i odlično balansira starim i potpuno novim sadržajem.

Glavni junak je i dalje Assil koji je u prethodnoj avanturi spasao svet od zlog boga Osirisa, skinuo sa sebe smrtonosnu kletvu, odbio ruku faraonove ćerke (koja ipak ne odustaje) i posvetio se vezi sa Tharom, nekadašnjom drugaricom. Njegova sreća je trajala samo tri nedelje, pošto ga je ljubomorna Thara ostavila, a on je uspeo da izgubi Ankh i ponovo pruži šansu Osirisu da osvoji ili čak uništi Zemlju. Srećom, za to je potrebno i davno izgubljeno Osirisovo srce, pa Assil ima šansu da ponovo spase svet ako bude dovoljno brz i mudar.



Ovoga puta, pored Assila možete upravljati i Tharom koja pokušava da ukrade pehar namenjen pobjedniku finala fudbalskog kupa i tako ponizi faraona, kao i samim faraonom koji je na tronu zamenjen dvojnikom, što začudo niko ne primećuje, i zatočen sa robovima koji ga prepoznaju i svete se zbog godina ropstva. Priče glavnih junaka se povremeno prepliću, kulminirajući na istom mestu – fudbalskom stadionu, a Assil i Thara će tokom igre morati i zajedno da rade kako bi postigli ciljeve.



How nice to see the "Guardian of the Ankh" again!

Heart of Osiris je vrlo sličan svom prethodniku po svemu. Tokom prvog dela igre ćete se kretati po već poznatim delovima Kaira, samo u sumrak, i sretati poznate likove. Međutim, vrlo brzo se uvode mnoge nove lokacije, a što je još važnije i nekoliko vrlo zanimljivih likova. Naš favorit je svakako žbun koji smatra da je Bog, akter možda i najsmešniji

scene u igri. Ovaj naslov je sve vreme zabavan i moguće je da ćete se konstantno smeškati tokom igre, ali vrlo retko će biti toliko duhovit da padnete sa stolice od smeha. Postoji i određen broj šala koje su reference na Ankh, tako da je preporučljivo odigrati ga ako već niste, ali nije obavezno. A tu su i reference na stare dobre avanture, među kojima je i zaštita protiv piratovanja igra. U kutiji se dobija i dekodir koji treba iskoristiti za pravljenje koktela, jednu od prvih zagonetki u igri, a ako tu pogrešite ostaćete potpuno zaglavljani.

Kontrole su iste kao u prvom delu, intuitivne i lake za korišćenje. Zagonetke su odlično balansirane, većinom su potpuno logične, ali ne i isuviše lake. Samo jednom se dešava da autori igre "zavlače" igrača tako što mu daju nelogična uputstva. Jedna od najomraženijih stvari kod igrača avantura – zloglasni pixel-hunting je sveden na najmanju moguću meru i skoro sve što je važno je lako primetiti na ekranu.

Ista priča je i sa tehničke strane. Muzička podloga je skoro neprimetna, ali radi posao. Glumci su dobri, čak i nešto bolji nego u prošlom delu, ali im se i dalje dešava da na različite načine izgovaraju imena nekih likova. I dalje se primećuje da je igra rađena prvo za



nemačko tržište i to kroz relativno česte greške u kucanju teksta na engleskom i očajnoj sinhronizaciji usana. Za razliku od prosečnog zvuka, grafika zaslužuje daleko višu ocenu. Iako 3D engine danas nije čudo tehnike, savršeno odrađuje posao pre svega zbog dizajnera koji su odlično osmislili lokacije i predmete, ali i zbog animatora koji su odradili sjajan posao na likovima. Ankh: Heart of Osiris izgleda mnogo življe i uverljivije od mnogih crtanih filmova koje da nas možemo gledati po TV programima.

Svim avanturistima, naročito onima koji vole crtane filmove i dosta humora preporučujemo Ankh (ponovo) i Heart of Osiris. Jedino moramo da upozorimo na to da će igra raditi savršeno pod XP-om, ali nikako pod Vistom, pa će vlasnici novog Microsoftovog operativnog sistema morati da sačekaju da se završi patch na kom užurbano rade u Deck13-u.

Luka Zlatić



Out of here? You'll be getting out of here faster than you'd like!



Good. With the Ankh, the symbol of life, back in my hands, I will reawaken my servant. Then he will prepare for my arrival!

Za: Zadržani su humor i šarm prvog dela. Uvedeni su novi zanimljivi likovi.

Protiv: Par klasičnih grešaka kao što je nekoliko nelogičnih zagonetki i predobro sakrivenih predmeta.

Minimalna konfiguracija : Pentium 4 ili Athlon na 1.5GHz, 256mb RAM, 64Mb grafička kartica

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i GF7600GT teraju drugi Ankh savršeno, sa najvišim detaljima u rezoluciji od 1280x1024x768.

Kontakt: www.ankh-game.com

Cena: Oko 20 evra.



Gods: Lands of Infinity Special Edition



U drevnoj zemlji Bellarion, bogovi su bili u konstantom međusobnom ratu. Sukob je započeo kada je ubijen Xarax, vladar svih bogova, a svi ostali su odlučili da se bore za njegov presto. Posle prvog rata izgledalo je da će jedna strana pobediti, no poraženi su izveli lukav manevar i napali sledbenike pobednika. Smanjivši veru u svoje protivnike, mogli su ponovo da ih napadnu i rat je nastavljen. Posle dva milenijuma rata Bellarion je razrušen, a Mortagon – Bog Tame, pronalazi novo oružje, koje ga čini imunim na magiju, i zaseda na presto. Arswaargh – Bog Vatre, kao poslednji pokušaj da se Mortagon zaustavi, iz sopstvene životne esencije stvara Vivien, koju šalje na put kroz vreme i prostor. Zadatak koji Vivien (i igrač koji je vodi) ima je da pronade nešto što bi moglo da poništi efekte Mortagonovog oružja i tako ga zaustavi. Na žalost, stvari odmah kreću lošije nego što je planirano, i Vivien gubi svoje božanske moći, te mora kao obična ratnica da krene u avanturu.

Gods: Lands of Infinity je igra slovačkog studija Cypron. U pitanju je potezni RPG koji se većim delom igra iz prvog, a u bitkama iz trećeg lica. Prilično je nelinearan i ima dosta strateških i trgovačkih elemenata. Bitke umeju da budu zabavne, mada je AI slabašan i ne predstavlja neki problem. Ono što bi moglo da zasmeta nekim igračima je nemogućnost korišćenja magija do pred sam kraj igre, kao i preterana zavisnost od trgovine. Zapravo, trgovine ima u tolikim količinama da je malo falilo da igru proglasimo trgovačkom strategijom sa elementima RPG-a, ali smo magičnim metodama izvagali da je ipak više RPG. Takođe, sve vrvi od klišeja i ako ste odigrali jednu igru ovog tipa, odigrali ste i Godse... Sa druge strane, ako vam se ta jedna igra izrazito dopala nema mnogo razloga da ne probate i ovu.

Igra se, inače, prvi put pojavila početkom 2006. godine i već tada je imala pomalo zastarelu grafiku, a i amaterizam Cypron ekipe se video u dizajnu sveta, likova i interfejsa. Srećom, kroz amaterizam je primetan bio i talenat, pa se Strategy First odlučio na reizdanje igre, nazvano Special Edition, koje sadrži sve patcheve, bolji prevod na engleski, nešto bolju grafiku, lepši interfejs, i mnogo lepšu verziju Vivien.

Kao zanimljiv marketinški potez, Vivien u novoj verziji glumi stanovita Martina Jacova. Ova slovačkinja je mnogo poznatija po svom umetničkom imenu Kyla Cole, koje je uzela kada je krenula trbuhom (i ostalim delovima tela) za kruhom. Proslavila se zahvaljujući tituli Penthouse Pet of the Month za Mart 2000. (iste godine su titule osvajale i Terra Patrick i Aria Giovanni), i uopšte svojim poslom glamur modela. Kayla je, inače, jedan sasvim ok lik, otvoreno priča o svojoj biseksualnosti, egzibicionista je, ali nije laka ženska. Ne bi nikada snimala hard-core pošto ne želi da ono u čemu uživa pretvori u posao. Voli da pije pivo sa društvom. Bavi se dobrotvornim radom. Zapravo, kada se na to dodaju sjajan osmeh i lepe oči, telo od kog zastaje dah, činjenica da se pojavila u igri, te da je slobodna pošto je raskinula sa dečkom/menadžerom, jasno je da je u pitanju savršena žena.

Ipak, postavlja se pitanje da li je moguće prodati igru na lepe oči. Jer, kockasti model Viven samo uz mnogo mašte podseća na Kajlu, a ona je čak i na promo slikama i u meniju pristojno obučena u ženstven (koliko je to moguće) oklop. Dakle, većina onih koji znaju ko je gospođica Cole, neće biti posebno privučeni ovim čednim izdanjem, a znaju kako da dođu do onoga što ih zanima i bez igranja Godsa. Fanova dotične, koji verno sakupljaju svaku sličicu ili intervju, verovatno nema toliko da prodaja samo zbog njih skoči. Dakle, jedini



koji će nasesti na ovaj marketinški trik su tata i sinčić koji u prodavnici vide kutiju na kojoj se ispod šlema vide samo prodorne plave oči. Sledi razgovor "Tata, kupi mi igru sa lepom tetom!", "Ček samo da vidim... Kyla Cole... Erot... Khm... Hoću reći glamur model! Auh, pa šta će nam mama reći... Evo ti sine Transformersi.". Postoji šansa da, ako se ne razočaraju informacijama sa interneta, obojica tajno kupe po jedan primerak za sebe, ili makar sa sajta igre naruče kalendar i to je to...

Što se nas tiče... Pa, neka ostane tajna da li smo ovu igru igrali samo zbog glavne junakinje, i da li na Games Convention u Lajpcigu idemo sa nadom da će Kyla Cole ulepšati štand Strategy Firsta i popiti to pivo sa nama.

Luka Zlatić



Za: Kyla Cole. Igra je sasvim zabavna, ukoliko volite ovaj žanr.

Protiv: Klišeji svuda oko nas. Zastarela grafika. Loš prevod na engleski.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 ili Athlon na 1GHz, 256mb RAM, Radeon 9200 ili GeForce serije 5.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i GF7600GT izvlače maksimum iz engine igre, bez ikakvih problema.

Kontakt: www.gods-game.com

Cena: oko 15 evra.

PLAY!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



Company of Heroes

Platforma: Java

Veličina: 220KB

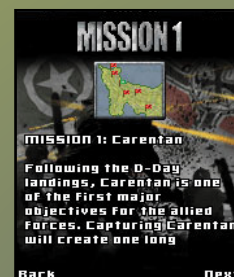
Kontakt: www.mtsmondo.com/gamezone

Company of Heroes predstavlja jednu od najuspešnijih strategija na PC računarima trenutno. Stoga ni ne čudi što su se programeri odlučili da naprave port za mobilne telefone, a mi vam predstavljamo upravo njega.

Gameplay igre CoH je izuzetno prost – Igra se sastoji od glavne kampanje i skirmish moda, od kojih u oba možete birati nivo težine koji vama odgovara. Kao što i pretpostavljate, vi ste u ulozi komandanta bataljona koji sastavljate kako vama odgovara (vojnici, snajperi, razarači itd). Nakon što podesite ekipu, krećete u bitku sa protivnicima, a ona se odvija u potpunom poteznom okruženju, tako što vi prvo zadate svoje poteze (kretanje, napad i slično), kliknete na "end turn" i zatim čekate da kompjuter uradi to isto. Prilikom odabira poteza treba voditi računa i na kakvom se terenu nalazite, jer određene konfiguracije istog pomažu odbrani vojnika, drugi pak poboljšavaju vaše napadačke sposobnosti i tako dalje. Moguće je čak postaviti i zasedu i mnogo toga drugog, što CoH čini jednom kompleksom poteznom strategijom, iako je napravljena za mobilni telefon.

Kada govorimo o grafici, Company of Heroes je i tu prijatno iznenadila. Iako se sve posmatra iz ptičje perspektive, jedinice su neobično detaljno urađene, a bogami i okruženja, rastinje, drveće, voda i tome slično. Jedina prava negativna strana ove igre je to što ne poseduje zvuk. Ovo možda ne bi bio problem u nekoj FPS igri koja je konstantno "nabijena" akcijom, ali u poteznoj strategiji u kojoj se dosta često ništa ne događa na ekranu, prava je šteta što ne postoji zvučna podloga.

No i pored toga, Company of Heroes je igra koju ne biste smeli da propustite ako ste ljubitelj poteznih strategija. Šta više, ovo je jedan od naslova koji se najlakše može igrati na mobilnom telefonu jer ne zahteva brze reflekske.



Medal of Honor

Platforma: Java

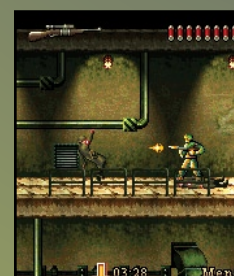
Veličina: 90KB

Kontakt: www.mtsmondo.com/gamezone

Medal of Honor je dobro poznata first person shooter igra sa PC računara. Tokom godina je osvojila zaista veliki broj nagrada pa je uz Call of Duty verovatno jedna od najpoznatijih igara sa tematikom Drugog Svetskog rata. Verzija za mobilne telefone takođe uzima temu rata, ali izvođenje logično nije u prvom licu, već je MoH za mobilne telefone tipična desno skroljujuća pucačina.

Ono što će vas prijatno iznenaditi kada se prvi put susretnete sa Medal of Honor jeste to što je gameplay zaista na zavidnom nivou. Naime, vojnik kojim komandujete jako dobro reaguje na komande, dobro se kreće, agilan je i prosto ponaša se onako kako možda i ne biste očekivali od igre na mobilnim telefonima. Kada smo se već pozabavili kretanjem, red je da kažemo šta sve glavni junak može da uradi – On je sposoban da trči, skače, čuči, puzi, krije se, penje uz merdevine i spušta niz iste, i naravno puca ili kolje svoje protivnike. Posebna draž je u tome što se puška nakon svakog ispaljenog metka mora iznova napuniti, pa nemojte misliti da ćete među gomile protivnika moći da uletite i sve ih pobijete. Ovde ćete morati dobro da vodite računa o tome šta radite, i da se polako prikradate. To potvrđuje i činjenica da je u igru ubačena opcija osmatranja okoline dvogledom, kako biste videli odakle vam dolazi opasnost.

Kada govorimo o grafici, ona nije posebno napredna, ali se to od jedne ovakve igre i ne očekuje. Najviše podseća na neke od poznatih igara sličnog tipa sa konzola u luna parkovima, pa će možda i oni nostalgici naći najviše zabave u ovom naslovu.



Sexy Babes: Wild Waterslides

Platforma: Java

Veličina: 300KB

Kontakt: www.glu.com

A evo sada jedne potpuno neobične igre. U pitanju je zapravo naslov koji verovatno ispunjava sve snove adolescenata muškog pola. Kao što možete da zaključite i po samom naslovu, ideja igre veoma je prosta – spuštate se niz tobogane u vodenom parku. Međutim, ne spuštate se kao bilo ko – već kao devojke skladnih proporcija za kojima se svi okreću na ulici. Što se samog arkadnog dela igre tiče, apsolutno sve je u pravovremenom pritiskanju tastera, odnosno tajmingu. Da bi lepa deva uspešno sišla na kraj tobogana, morate u pravom trenutku pritisnuti levo ili desno, kako bi ona ubrzala i oborila rekord. Na ovaj način ćete završavati i nivoe – tako što nećete praviti previše grešaka i tako što ćete imati dobar rezultat.

Nakon što sa jednom devojkom pređete sve tobogane, moći ćete da isprobate i druge dve, od kojih svaka koristi specijalne tobogane i nema nikakvih ponavljanja. Možda je ovde prava prilika da kažemo da ova igra ne promovise golotinju niti erotске scene niti bilo šta slično što bi odgovaralo samo punoletcima. Zapravo samo "koketira" sa igrama sličnog tipa i daje igračima ono što mogu ionako svakodnevno da vide na ulici, samo je to ovde u crtanoj formi. Kao jedan od dodataka uspešnom spuštanju niz tobogane javlja se i mogućnost da fotografirate devojke koje se spuštaju, i te slike sačuvate u galeriji za kasnije pregledanje.

Predpostavljate, igra nema apsolutno nikakvu dubinu niti se čini da je Glu, koji je tvorac naslova, uneo previše razmišljanja u čitav proces. Njihova ideja je bila da naprave zabavnu igru sa devojka u glavnoj ulozi, i u tome su definitivno uspele.



Playman Extreme Running

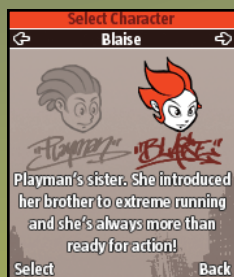
Platforma: Java

Veličina: 150KB

Kontakt: www.mrgoodliving.com

Playman je brend koji već neko vreme obitava na sceni igara za mobilne telefone. Do sada se pojavilo preko deset igara koje poseduju ovaj naziv, a evo i najnovije. Akcija se odigrava u desno-skrolujućem maniru, pri čemu lako možete pomisliti da je u pitanju 2D platforma, ali nije. Više će vas podsetiti na Tony Hawk serijal i tome slične igre. Vaš zadatak je da trčite kroz grad i izvodite raznorazne trikove i time pokušavate da stignete do cilja za što kraće vreme. Igra je podeljena na dvanaest nivoa od kojih svaki poseduje nekoliko manjih celina. Svaka od njih poseduje različit zadatak – ili treba da prestignete protivnika, ili da pokupite određeni broj predmeta, ili da stignete negde na vreme. Ono što je svakako glavni potencijal ovog naslova je to što kontrole reaguju zaista sjajno i svog pulena ćete moći da kontrolišete sa neverovatnom preciznošću. Ovo je mahom ostvareno zbog odličnog fizičkog modela kojeg igra poseduje a koji omogućava da zaista skočite od bilo koju površinu na kojoj se nađete, i time napravite krajnje zanimljive fratolomije.

Zvuk u igri je prilično dobar, ali ćete na njega vrlo brzo zaboraviti kada vas ovaj naslov uvuče u njegov zarazni gameplay, a isto važi i za muziku. Sve u svemu, Playman Extreme Running je sjajan naslov kojeg ne biste smeli da propustite. U pitanju je jedna od najboljih igara iz celog Playman brenda i kao takva zaslužuje vašu punu pažnju.



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

PCIGRE.NET



PCVesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA
NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME
IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA
NAJAKTUELNIJI CENOVNIK
MUZIKA, FORUM I CHAT

Razvojni tim: Sniper Studios

Izdavač: Sega

Kontakt: www.sega.com/games/game_temp.php?game=crazytaxifarewars

OCENA 82

Crazy Taxi Fare Wars



Malo je igrača koji do sada nisu čuli za Crazy Taxi. Segin legendarni serijal koji je svoj debi doživeo krajem prošlog veka na NAOMI automatu kasnije je vrlo uspešno portovan na Dreamcast, odnosno PlayStation 2, GameCube i PC, a izrodio je i dva kvalitetna nastavka od kojih se poslednji – Crazy Taxi 3 High Roller takođe pojavio i na računarima.



I ako je bilo reči da je ovo poglavlje u istoriji igara zatvoreno, priroda serijala koji je kao stvoren za prenosive konzole bila je dovoljna da se ta odluka na opšte zadovoljstvo, promeni.

Bez obzira na podnaslov koji sugerise da je možda u pitanju nov naslov, Fare Wars je zapravo kompilacijsko izdanje koje u sebi sadrži prva dva dela igre (treći je verovatno izostavljen zbog limita UMD medija) uz dodatak nekoliko novih, doduše vrlo interesantnih funkcija.

Za one koji to slučajno ne znaju, Crazy Taxi je arkadna vožnja u kojoj je cilj da prevezete što više putnika pre nego što vam istekne vreme koje se naravno, obnavlja ako ste dovoljno brzi. U tom smislu obe igre su vrlo "old school", jer je jedino čemu težite postizanje što boljeg rezultata - klasična priča ili završna animacija

jednostavno ne postoje. Originalni Crazy Taxi odigrava se u gradu zasnovanom na San Francisku, dok je prvi nastavak za





inspiraciju imao New York. Upravljanje taksi vozilima je izuzetno jednostavno, ali naprednije tehnike poput naglog ubrzanja ili kočenja, odnosno bočnog klizanja zahtevaju dosta vremena za učenje i neophodno ih je savladati ako želite da dostignete najviši mogući rang. Treba naglastiti da razlike između njih nisu samo kozmetičke prirode, već ih odlikuje drugačija upravljivost, maksimalna brzina, ubrzanje i reagovanje na sudare, mada ove karakteristike nigde nisu konkretno navedene već ćete ih sami otkriti, makar da mi ne bismo pretvarali ovaj tekst u upustvo.

Glavni problem pre svega predstavlja vrlo gust saobraćaj (može se regulisati u opcijama), pa je najveća veština upravo izbegavanje sudara. Izvođenje je u oba dela vrlo slično, s tim što u Crazy Taxiju 2 postoji i posebno dugme za skok, vrlo korisno za skraćivanje putanje. Ono što nam je oduvek smetalo a i sada je to slučaj je čudna kolizija, pa se dešava da se automobil jednostavno zaglavi na par sekundi, što je ravno katastrofi. Navigacija u obliku strelice na vrhu ekrana koja pokazuje pravac funkcionise korektno, mada ćete vremenom sigurno i samo naučiti napamet određene deonice i prečice.

Odličan način da poboljšate svoju vozačku tehniku jesu setovi mini igara koje su uglavnom vrlo maštovite i zanimljive, ali često i prilično teške.



Grafički izgled je u

potpunosti očuvan, s tim što je načinjen dodatni korak unapred samom činjenicom da su oba naslova prerađena da rade u superiornom widescreen režimu. Usporenja su zaista retka i ne remete igranje, a jedino se povremeno može primetiti iscrtavanje, odnosno probijanje poligona, problem uobičajen za ovako stare igre. Jarke boje i odličan dizajn gradova su ipak tas na vagi zbog kojeg je na nas vizuelni segment ostavio sjajan utisak.

Iako je gubitak soundtracka koji su potpisali Offspring i Bad Religion vrlo bolan, stvari nisu tako crne. Ako ne želite da slušate trećerazrednu muziku, postoji mogućnost da igra učita i vaš custom soundtrack, odnosno pesme koje ste postavili u direktorijum MUSIC na vašem PSP-u. Ovo je izuzetno logično i vrlo jednostavno rešenje, pa nam nikako nije jasno zbog čega se sa njim tek sada srećemo.

Još jedna, daleko konkretnija novina je uvođenje multiplayera za dva igrača, s tim što je ovaj mod moguće pokrenuti i na jednom PSP-u! Tri mini igre su time trial (sakupiti što više novca za 2, 4 ili 6 minuta), C-R-A-Z-Y (drugi igrač pokušava da uradi isto što i prvi za kraće vreme) i Head to Head



(klasičan arcade mod rezervisan samo za 2 igrača na 2 PSP-a).

Crazy Taxi Fare Wars je sjajan port na kojeg momci iz mađarskog Sniper Studiosa mogu da budu ponosni. Ako volite arkade, ovo je igra koju jednostavno morate imati i stoga apsolutno zaslužuje naš bronzne award.

Vladimir Dolapčev



Platforma: PSP

Za: Multiplayer podrška, očuvan kvalitet grafike, custom soundtrack

Protiv: bazičan port sa malo novog sadržaja

Kontakt: www.sega.com/games/game_temp.php?game=crazytaxifarewars

Cena: 30 evra



PLAYSTATION 3

XBOX 360



Wii



PSP™

PlayStation®Portable

Bul. Mihajla Pupina 85
011 311 02 49 065 847 88 25
PONEDELJAK - SUBOTA 09 - 21h

HP foto aparati M437 i M537



Svi su odveć dobro upoznati sa digitalnim fotoaparatom marke HP (Hewlett-Packard). Na našem tržištu su vrlo lako i brzo postali popularni iz jednog veoma prostog razloga. Njihovi aparati su nudili dobar kvalitet za veoma malo novca. To odgovara osnovnim postulatima za uspeh na tržištima poput našeg, stoga, uz adekvatan marketing, nije bilo muke u plasiranju HP proizvoda. Danas se njihova gama modela širi i trenutno nam donosi nekoliko aktuelnih, vrlo zanimljivih modela. Prevažodno, to su uređaji „M“ serije, koji svojim odnosom cena-kvalitet pomeraju dosadašnje kriterijume pri kupovini. Konkretno, kada smo preuzimali ove fotoaparate na test, nismo znali njihovu maloprodajnu cenu. Tadašnja misao je bila vezana za brojku, koja je, kasnije će se ispostaviti, bila duplo viša nego što ova dva modela sa testa zapravo koštaju! Granica kvaliteta i funkcija koje se dobijaju za jednu određenu svotu novca se pomeraju.



Prvo, generalno upoznavanje. Modeli koje vam ovom prilikom detaljno predstavljamo jesu HP M437 i nešto skuplji HP M537. Koliko je mala razlika u oznaci, tolika je i u samim proizvodima. Dakle, odmah možemo reći da nema greške bez obzira za koji se model odlučite. Oba su pripadnici najmasovnije klase digitalnih fotoaparata, odnosno „digital compact“. To su uređaji namenjeni amaterskim korisnicima, onima koji fotoaparat koriste isključivo privatno. Odlično će odrađivati svoj posao na odmoru, porodičnom slikanju, zatim na slavlama, rođendanima itd. Za nekih stotina evra dobijate kompletno rešenje personalnog digitalnog fotoaparata. Imajući u vidu da procesor omogućava visoku rezoluciju „fotki“ (pet, odnosno šest megapiksela), njih ćete, pored mogućnosti prebacivanja na kompjuter, vrlo lako izrađivati na papiru u velikim formatima. Sa druge strane, oni su zaista dovoljno mali i lagani da ih možete nositi u džepu ili manjoj torbici, a u paketu sa njima dolaze i sigurnosne trakice za ruke.

I M437 i M537 vam u kutiji donose još i USB kabl, CD sa softverom i dve alkalne baterije. Dakle, ne dobijate memorijsku karticu (koristi SD tip), ali uređaji poseduju internu memoriju od tričavih 16 MB. Dovoljno za tri, četiri slike najboljeg kvaliteta, odnosno tridesetak onih manje kvalitetnih. Za prebacivanje fotografija na kompjuter je ostavljen USB (2.0) izlaz sa donje strane aparata, ali bez ikakve zaštite? Vidi se da je HP na sve načine pokušavao da smanji troškove zarad bolje cene i što boljeg kvaliteta samog aparata. Sama kutija u kojoj ćete dobiti jedan od ovih HP-ova veličinom odgovara nekom manjem MP3 plejeru... Ipak, ne dajte da vas to zavara, ovi fotoaparati su i više nego vredni novaca koji ćete za njih dati. Preporučena cena za model M437 je 118, a za M537 nekih 140 evra sa porezom! Tri su osnovne (možda i jedine?) razlike između ova dva modela: M537 ima za pola inča (u dijagonali)

veći ekran, nešto bolji digitalni zum i jedan megapiksel više. Ostalo je maltene identično. Fizički su potpuno isti – srebrno-metalizirano plastično kućište sa jasno postavljenim tasterima spada među kompaktnije na tržištu. Ako mene pitate, najveća razlika je zapravo ekran, koji je istog kvaliteta, ali ipak vidljivo i (nekima) značajno manji kod modela M437, u odnosu na M537.

Oba modela koriste isti objektiv (HP Precision Lens, f4.8, 3x optički zum) i rezultat su im fotografije identičnog kvaliteta. Kod slikanja postoji nekoliko različitih modova: Auto Mode (default), Close Up, Steady Photo, Theatre, Landscape, Portrait, Action, Night Portrait i Sunset. Sasvim dovoljno da od svih njih izaberete jedan koji će vam poslužiti u određenoj situaciji. Razlika između njih je vidljiva, gde će Landscape omogućiti precizan prikaz velikih površina sa optimalnim korišćenjem osvetljenja, dok će Close Up (Macro mode) izoštriti predmete fotografisane iz neposredne blizine (minimum 5 cm od objektiva). Pored toga, oba poseduju i mod za snimanje video-snimaka, nažalost, bez zvuka (320 x 240 piksela). U potpunom mraku će vam pomoći vrlo efikasan blic, kome eventualno možemo zameriti često nešto duži vremenski interval potreban za njegovo ponovno punjenje. Kompanija Hewlett-Packard se posebno hvali novim interfejsom za odstranjivanje tzv. „crvenih očiju“ na fotografijama, koje se mogu eliminisati i prilikom samog slikanja i posle, prilikom editovanja slike.

Softver je, naravno, potpuno identičan kod oba modela. Ono što će mnogima biti najznačajnije u čitavoj priči jeste to što je on krajnje jednostavan za upotrebu! Iskustveni korisnici će odmah znati da barataju sa svim funkcijama, dok će početnici to sve vrlo brzo naučiti, bez preke potrebe da se čita uputstvo za upotrebu. U osnovnom meniju ćete naći sva potrebna osnovna podešavanja (datum, vreme, kvalitet/rezolucija fotografije, forma naziva itd.), kao i opciju za menjanje gore pomenutih modova. U tzv. „plejbek“ meniju (pregledavanje fotografija), naći ćete opcije za eliminaciju „crvenih očiju“, rotaciju, sečenje i ukrašavanje postojećih slika. Ovo može biti zanimljivo za mlađe korisnike. U svakom slučaju, nema mnogo često nepotrebnih



Kontakt: HP, www.hp.co.yu

opcija i funkcija, te je samo korišćenje izuzetno jednostavno.

Fotografije koje nastaju upotrebom ovih „digitalaca“ su solidnog kvaliteta. Naravno, još to nije „liga“ Nikon-a i Canon-a, ali i više nego dovoljno za amatersku upotrebu. Model M437 ima senzor od pet megapiksela, odnosno pravi fotografije veličine 2576 x 1920 piksela. HP M537 nije mnogo bolji (šest megapiksela, odnosno 2848 x 2128 piksela) i njime nećete mnogo dobiti, ako igrate na kartu izrade što većeg formata vaših budućih fotografija. Dakle, još uvek stoji ono da je glavna razlika između ova dva modela njihov ekran. Model M437 ima LCD displej dijagonale dva inča, dok skuplji model ima pola inča više. Na papiru to možda nije velika razlika, ali je u realnosti to ipak povećala prednost M537-ice. Posebno osobama sa nešto slabijim vidom. Oba ekrana su dovoljno svetla i jasna, vidljivost na dnevnoj svetlosti je odlična. Zamerka može ići na to što deluje da se vrlo lako grebu, što možemo reći i za srebrno kućište, koje ne ostavlja utisak da će efektna boja zauvek ostati na njenoj plastičnoj osnovi.

U principu, zaključak smo izveli veoma lako. Ovi HP-ovi aparati su idealna kupovina za korisnike koji bi želeli da čuvaju svoje amaterske slike na kompjuteru ili na papiru. Dovoljno veliki broj megapiksela i sam kvalitet objektiva omogućavaju velike formate kvalitetno izrađenih fotografija. Dopadljivog su izgleda, veoma veoma jednostavnog softvera, mali su potrošači baterije itd. Dolazimo tako i do njihove najveće prednosti – niske cene. Sve to treba da obezbedi još jedan dug period koji predstoji, u kojem Hewlett-Packard neće morati da se brine za uspeh njihovih digitalnih fotoaparata na našem tržištu.

Vladimir Kosić



Iskusite uzbuđenje koje donosi brzina



Matične ploče kompanije ASUS P5K3/P5K poseduju izuzetno veliki kapacitet za dodatno ubrzavanje rada sistema



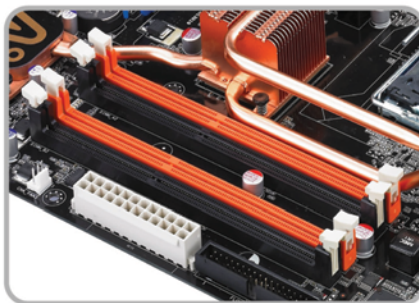
Matične ploče su komponente koje najbrže napreduju i na kojima se najbolje oseća tehnološki napredak industrije. Samim tim nas ne čudi da matične ploče ASUS P5K3/P5K predstavljaju vesnika potpuno nove ere razvoja personalnih računara. Zasnovane na najnovijem skupu čipova Intel® P35 Express, ovi modeli donose podršku za FSB 1333, tehnologiju Super Memspeed Technology, kao i osmofaznu filtraciju napona, što rezultira u performansama ne zabeleženim do sada.

Iskoristite potencijal koji donosi skup čipova Intel® P35 Express

Skup čipova Intel® P35 Express predstavlja najnoviju generaciju kontrolerske logike koja se bože pohvaliti naprednim opcijama kao što su podrška za procesore izrađene primenom 45nm proizvodnog procesa, maksimalnim kapacitetom od 8GB dvokanalne DDR3 1066/800 memorije i istovremenom podrškom za memoriju DDR2 800/667 MHz. Pored toga na spisku specifikacija nalazi se i podrška za taktove magistrale od 1333/1066/800, PCI Express x16 graphics i podrška za procesore sa više jezgara.

DDR3 memorija eliminiše postojeća ograničenja u memorijskom protoku i kapacitetu

Osnovna razlika između memorijskih standarda DDR3 i DDR2 odnosi se na maksimalni memorijski protok, koji je kod novog standarda duplo veći, odnosno iznosi 1600 u odnosu na 800. DDR3 memorija odlikuje se i nižom potrošnjom energije za čak 30%. Razvojni tim kompanije ASUS uložio je sve svoje napore kako bio objedinio sve prednosti nove platforme u okviru jednog proizvoda, odnosno serije matičnih ploča ASUS P5K3/P5K. S obzirom da ova serija matičnih ploča podržava memoriju DDR3 1333, ona donosi korisnicima tako potrebno povećanje memorijskog



protoka. Pored toga, inženjerima kompanije ASUS pošlo je za rukom da premeste trenutni jaz u odnosu između takta magistrale i memorije, tako što su razvili tehnologiju ASUS Super Memspeed koja omogućava najdetaljnije podešavanje parametara za dodatno ubrzavanje. Tehnologija ASUS Super Memspeed proračunava najbolji odnos radnog takta magistrale i ugrađene memorije pri dodatnom ubrzavanju, čime se postiže drastično povećanje performansi od čak 72.6%.

Bešumni rashladni sistem

Kompanija ASUS se na dva načina bori sa problemom viška toplote koji generišu pri radu savremeni personalni računari, pasivnim rashladnim sistemom i osmostepenom naponskom jedinicom. Osmostepena naponska jedinica daleko je efikasnija u radu od drugih rešenja, pri čemu je radna temperatura niža u proseku za čak 15°C. Matična ploča P5K3 Deluxe opremljena je rashladnim sistemom sastavljenim od bakarnih rashladnih cevi koje na izuzetno efikasan način odvođe višak toplote u one delove sistema odakle ga vazdušno strujanje odvodi van kućišta. Ovaj sistem efikasno smanjuje radnu temperaturu sistema za čak 16°C i produžava njegov radni vek.

Zahvaljujući inovativnim tehnologijama koje omogućavaju dodatno ubrzanje sistema, primeni DDR3 memorije i naprednim rashladnim sistemima, serija matičnih ploča ASUS P5K3/P5K ponovo podiže standarde kada su performanse personalnih računara u pitanju.



	P5K3 Deluxe /WIFI-AP	P5K Deluxe /WIFI-AP	P5K
Skup čipova	Intel® P35 / ICH9R		Intel® P35 / ICH9
Memorija	DDR3-1333/1066/800 MHz	DDR2-1066/800/667 MHz	DDR2-1066/800/667 MHz
Magistrala	1333 / 1066 / 800 MHz		
Slot za grafiku	2 x PCI-E x16 CrossFire at x16, x4		
Mreža	x 2		x 1
Zvuk	8CH HD		
Skladištenje podataka	1*Ultra DMA 6*SATA3.0Gb/s 2*External SATA 3.0Gb/s		1*Ultra DMA 5*SATA3.0Gb/s 1*External SATA 3.0Gb/s

Thermaltake Soprano Dx



Kome je još prva asocijacija nakon pročitano^g imena ovog kućišta bila popularna američka serija o mafijaškoj porodici neka digne dva prsta... E tako! Naravno, najnoviji Thermaltake nema apsolutno nikakve veze sa pomenutom serijom, doduše, zanimljivo bi bilo saznati odakle im ideja za naziv.



Kontakt: Alti, tel: 032/303-000, www.alti.co.yu

ThermalTake-ov Soprano predstavlja jednu od onih klasa kućišta koje su namenjene prefinjenim i sofisticiranim vlasnicima računara, a koji ipak žele dobar kvalitet i obezbeđenje da leti računaru neće biti posebno vruće, kao i da će moći da ubace bilo koju noviju grafičku karticu unutra. Stoga je spoljašnjost urađena u prepoznatljivom sjajnom crnom metalu, kojeg ThermalTake iz nekog razloga zove "Piano Mirror".

Prednja maska će domaće vlasnike računara pomalo podsetiti na kombinaciju CoolerMaster-ovog Mystique-a i WaveMaster-a, iako je Soprano čini se u finalnoj obradi uradio mnogo bolji posao. Kada prvi put otvorite vratanca kućišta videćete kabl koji iz kućišta ide do njih, i možda će vas zainteresovati šta je on. Međutim, kada računar unutar Soprano-a prvi put stavite u pogon, shvatićete da je u pitanju set LED dioda koje isijavaju a koje zaista pružaju sjajan vizuelni efekat. Leva strana kućišta u potpunosti je prazna, bez bilo kakvih otvora, osim – "ključaonice". Ovo je dodatak koji se ne viđa svaki dan a onemogućava osobe bez ključa da pristupe vašem računaru. Sa zadnje strane se nalaze naravno otvori za napajanje, konektore i dodatni ventilator (koji već postoji unutar kućišta i koji je zaista snažan), a tu su i već podrazumevani zavrtnji koji se mogu otvoriti ručno, bez potrebe da se koristi šrafciger.

Desna strana je prozirna skoro potpuno, a u njenom centralnom delu nalazi se otvor za još jedan kuler koji može biti montiran po potrebi. Ovde se krije još jedan prijatni novitet – cela desna strana se otvara na "klik" sistem, što će reći da

stoji stabilno i kada su zavrtnji u potpunosti izvađeni. I još jednom, i ovo je deo koji se može zaključati, pa pored toga što se ne može startovati, iz računara ne mogu (barem ne na lak način) biti izvađene komponente.

Konektori za USB i slušalice postavljeni su, kao kod nekih poznatih modela, sa gornje strane uređaja. Međutim, ovo dovodi do određenih problema, a posebno povezanih sa tim gde vam zapravo stoji kućište. Ukoliko je ono na stolu pored računara, ovo rešenje nije baš najzgodnije jer ćete morati "napamet" da "nabadate" otvore koji vam trebaju. Ukoliko je kućište na podu, ovakav način će vam u potpunosti odgovarati, iako i tu problem može nastati sa time što je otvor postavljen na samu sredinu kućišta i ima solidno velika vratanca, pa ne treba da čudi ukoliko mu ne budete mogli prići zbog radne površine stola, na primer.

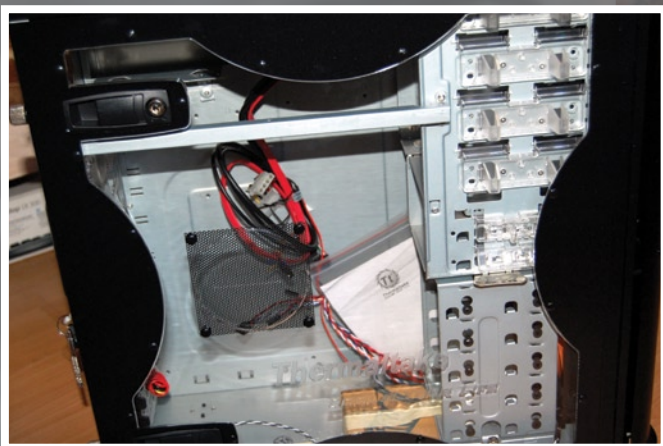
Prednja maska inače otvara se cela, a ne samo do pola kao što ste možda navikli. Već u startu ćete pomisliti – "ali ja sam ovo kućište već negde video" i bićete u pravu – deo sa tasterima za uključivanje i resetovanje u potpunosti je identičan kao mnogi stariji ThermalTake proizvodi. Novitet je deo za kuler u donjem delu, koji je urađen u artistskom maniru "kvadrata u kvadratu", a ovaj sistem, po ThermalTake-u, obezbeđuje bolji protok vazduha. Inače, iza

tog sistema nalazi se ventilator prečnika 14cm koji sa onim pozadi od 12cm zaista obezbeđuje dobar protok vazduha.

Što se tiče unutrašnjosti, tu je situacija takođe vrlo interesantna. Prvo, Soprano Dx poseduje e-Sata konektor, a kao što rekosmo u kućište staju zaista velike grafičke kartice (do 30cm) zbog dobrog rasporeda i položaja matične ploče. Od

tehnikalija koje obično ne znače puno jer na kraju svi završe bez flopija i sa jednim hard diskom i maksimalno dva DVD-a, treba reći da ThermalTake kućište ima mesta za četiri 5.25" uređaja, dva 3.5" sa eksternim otvorom i još pet sa internim. Naravno, sve komponente koje idu u ove slotove, kao što su CD i DVD, hard disk, flopi dravj ili prednje kontrole za recimo zvučnu karticu ili kulere montiraju se bez korišćenja bilo kakvih dodatnih alata. Bez dodatnih alata ćete i skinuti zaštitu sa zadnje strane kućišta i montirati novu karticu, a i instalacija dodatnih kulera obavlja se bez većih problema.

I za kraj, dužni smo da vam pojasnimo i to da je Sopranova "tehnička oznaka" VE7000BWS. Postoji i varijanta VE7000BNS, a jedina razlika je u tome što model BNS ne poseduje prozirnu stranicu. Stoga, ukoliko vam je potrebno dizajnerski nešto elegantnije, odmerenije i umerenije rešenje u odnosu na "tvrdokorna" gaming kućišta, razmislite o Soprano DX. Nas je zaista prijatno iznenadilo svojim kvalitetom i mogućnostima koje donosi.



Thermaltake kuleri

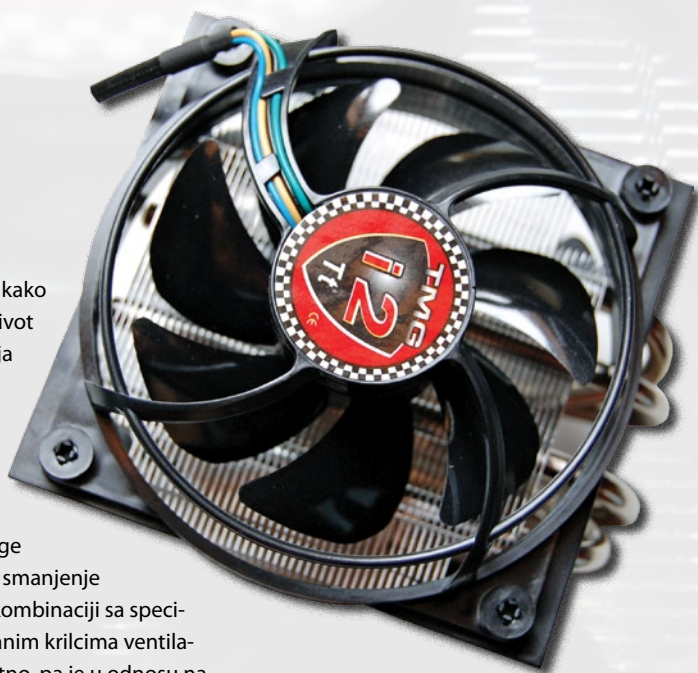
Rashlađenje za sve

Kompanija Thermaltake dobro je poznata našim čitaocima i uopšte korisnicima računara u Srbiji (koji se nešto više interesuju za ono što se nalazi u kućištu) kao pouzdana firma sa dobrim rešenjima za rashlađenje. Međutim, kao što se to mnogo puta do sada dešavalo i sa konkurencijom, kako bi jedan distributer prestao da uvozi određeni brend, on bi nestajao sa scene. Thermaltake se sada iznova vraća i nadamo se da ga neće zadesiti slična sudbina. Ovoga puta stvar u svoje ruke je preuzeo Alti, a mi smo za uvodno predstavljanje brenda odlučili da uzmemo dva kulera – TMG i2 i TMG A2.

Oni se suštinski ne razlikuju puno jedan od drugog, osim u jednoj važnoj činjenici – a2 je namenjen AMD procesorima, a i2, logično, Intel varijanti. Ono što je sasvim sigurno jeste da niti jedan niti drugi model sa dizajnerske strane nisu nešto što će vas ostaviti bez daha, a to definitivno u ovom slučaju nije ni potrebno. Dizajn je dobro poznat, sa velikim ventilatorom na vrhu, hladnjakom ispod njega i "odvodnim cevima" sa strane. Ono što jeste novitet su opruge koje se nalaze sa sve četiri strane kulera, a one su tu kako bi omogućile amortizaciju vibracija koje stvara ventilator. Proizvođač navodi

da je ovo važno kako bi se produžio život CPU-a i oštećenja procesora, ali to više posmatrajte kao marketinšku priču. Ono zbog čega opruge jesu važne jeste smanjenje buke, koje je u kombinaciji sa specijalno projektovanim krilcima ventilatora zaista prisutno, pa je u odnosu na standardne kulere koje dolaze u paketu sa procesorom i2 (odnosno a2) tiši tri do četiri puta, što nije nimalo zanemarljivo ako uveče volite da pogledate neki film ili slušate laganu muziku.

Kako ovo definitivno nije top-class uređaj namenjen najvatrenijim overloklerima, stvar koja će vam se posebno dopasti jeste prilično lagano montiranje, bilo da govorimo o AMD bilo da govorimo o Intel varijanti. Prvo, kuleri su "relativno" lagani u odnosu na konkurenciju i teže oko 350 grama, (370 i 385 da budemo precizniji), a montiranje je lakše nego kod drugih uređaja sličnog tipa, pa će i oni koji su odlučili da sami zavire "pod haubu" moći da obave taj posao, bez bojazni da će oštetiti matičnu ploču ili sam procesor. A kad smo kod procesora, vredno pomena je to i na koje sockete ovi kuleri pašu odnosno na koje tipove procesora. Kada govorimo o modelu A2, on se može postaviti na Socket 939 i Socket 754 i to na Athlon 64,



Athlon 64 FX i X2 kao i na Sempron. Sa druge strane, i2 se može kačiti na Socket LGA775, i to na modele Core 2 Extreme, Core 2 Duo, Pentium D, Celeron D i Pentium 4. Ono što nismo pomenuli jesu dimenzije – lako nije najmanji na koje smo imali prilike da naiđemo, ovaj kuler je taman dovoljno veliki da može da stane i u nešto manja kućišta, gde nema baš puno prostora za "razbacivanje".

Ispomoć tišini u kućištu stiže i u obliku kontrole obrtaja kulera, a on sam je sposoban da radi na od 300 do 2500 obrtaja u minuti. Kao što predpostavljate, kada je procesor više opterećen tada je i zvuk kulera jači jer se brže vrti, ali vam tada obično to i nije važno jer najverovatnije igrate igre ili radite u zahtevnim aplikacijama. I zaista, kombinacija vibracione amortizacije, tihog ventilatora i kontrole obrtaja čini TMG i u verziji za AMD i u verziji za Intel jednim od najtiših kulera koji se trenutno mogu naći na tržištu.



Kontakt: Alti, tel: 032/303-000, www.alti.co.yu

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech

Designed to move you™





HP iPaq 514 Voice Messenger

Pored toga što poseduju neobično dugačke ili teško zapamtljive nazive za svoje proizvode, u HP-u su oduvek vodili računa o visokom kvalitetu proizvodnje, pa sve što je nosilo "HP" brend nije bilo nimalo jeftino. Čini se da je situacija počela da se menja, što potvrđuje i iPaq 514. Ne samo da je povoljniji nego što se očekivalo, ovaj uređaj predstavlja ulazak HP-a u jedan potpuno novi segment. Naime, HP je očigledno shvatio da prodaja mobilnih telefona ide sve bolje i bolje, posebno onih koji mogu da ponude "još nešto" (kao što su modeli sa Symbianom) pa je predstavljena potpuno nova familija koja treba da odgovori tim zahtevima.

I paketu sa telefonom nalaze se punjač, adapteri za različite utičnice, kabl za povezivanje sa vašim PC-jem, dokumentacija i softver na CD-u. Sam telefon je relativno malih dimenzija, odnosno spada u svojevrsni prosek ponude. Ne može se pohvaliti da je tanak, ali sa druge strane nije ni "džombast" i prevelik, kakvi su neki aktuelni telefoni. Pored standardnih tastera, telefon poseduje i centralnih pet tastera, "home" i "back", kao i dva postavljena ispod ekrana za potrebe brzog odabira opcija. Pored konektora za punjač i onog za USB (putem kojeg se telefon povezuje sa PC-jem), tu su još i slot za microSD kartice i audio konektor. Kada otkrije da telefon poseduje i kameru, funkcija jednog od tastera sa strane postaje jasna – on je zapravo "okidač" za slikanje.

Telefon pokreće 200MHz brzi procesor sa 64MB radne memorije, a za podatke se koristi još 128MB ROM-a. Tu je i već pomenuti microSD slot kojim se memorija može proširiti do 2GB. Međutim, ovde se

već javljaju prvi problemi ovog uređaja – operativni sistem (Windows Mobile 6 Standard), ipak deluje isuviše sporo i zaista mu treba dosta vremena da se uključi. Slično je i sa ulaskom u menije i odabirom programa. Drugi nedostatak jeste izuzetno skromni ekran rezolucije samo 176x220, što je ispod današnjeg proseka. I pored male rezolucije, kvalitet slike je ispod očekivanog, pa su ikonice iskrzane, boje nekad blede a odziv spor. Postavlja se pitanje koliko zapravo od toga možemo zameriti telefonu koji je namenjen nižem segmentu tržišta, ali je svakako nešto što moramo pomenuti.



Kako dolazi iz Amerike, telefon podržava sva četiri GSM setovanja odnosno frekvencije, što će potencijalnom vlasniku omogućiti da bude spokojan kada putuje bilo gde na zemaljskoj kugli. Tu su još i GPRS, EDGE i aplikacije za VoIP, odnosno glasovnu komunikaciju putem interneta. Glas se može koristiti i za zadavanje

komandi, a koristan je za ljude u pokretu, ili za vozače. Kada govorimo o konektivnosti, pristuni su još i Bluetooth ali i WiFi adapter, što je zaista prijatno iznenađenje na telefonu ovog "kalibra". WiFi smo isprobali bez većih problema, i surfovanje internetom je teklo zadovoljavajućom brzinom. Problem je svakako što ekran nije dovoljno veliki da sve stranice iščita kako treba, ali to nije predmet testiranja. Takođe, iPaq je prepoznao zaista sve WiFi mreže u okruženju, i tu je "pobedio" dobar broj prenosnih računara koje smo do sada imali na testu.

Multimedija ovom telefonu nije jača strana. Muzika je na zadovoljavajućem nivou, ali video sadržaji i nisu, zbog lošeg ekrana, a kamera od 1.3 megapiksela odavno ne predstavlja standard u industriji. Ako ništa drugo, upravo zbog toga baterija kapaciteta 1100 mAh radi dosta dugo, odnosno traje nešto više od dva dana.

Kada se sve sagleda, u pitanju je jedan interesantan telefon koji se ne viđa svaki dan na tržištu. Poseduje Windows Mobile 6, WiFi, kameru i set dodatnih mogućnosti, a sve to po povoljnoj ceni. Negativne strane su lošiji ekran, slabija finalna obrada i uopšte korišćeni materijali u proizvodnom procesu, ali još jednom, ovde je ipak cena presudujući faktor.

Kontakt: Hewlett-Packard Srbija – www.hp.co.yu



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Web sajt: <http://www.flyakiteosx.com> (zvanična prezentacija)

http://www.osx-e.com/downloads/misc/flyakite_osx.html (link za preuzimanje najnovije verzije)

Cena: besplatan

Operativni sistem: Windows XP

Flyakite OSX

Moj dobar prijatelj mi je nedavno priznao da je jedan od bitnijih razloga zbog kojih je instalirao (zamislite originalni) Windows Vista na svoj računar upravo njegov Aero interfejs, koji je pravo osveženje posle višegodišnjeg rada u XP-u. Kada razmislite, u tome ima nekakve logike, naročito ako se bavite poslom koji mnogo zavisi od vaše inspiracije – u tom slučaju, novo, lepše okruženje može da probudi kreativnost, što autor ovog teksta potvrđuje i iz sopstvene prakse. Naravno, promena OS-a zbog njegovog svežeg izgleda je ipak suviše drastična, pa je mnogo bolje rešenje korišćenje Style XP ili nekog alternativnog besplatnog programa, među kojima se nama posebno interesantnim učinio Flyakite OSX.

Voleli ili ne ono što radi kompanija Apple, tek činjenica je da je sa vizuelnog i korisničkog stanovišta, njihov OS X izuzetno atraktivan, pa zbog toga i ne čudi želja velikog broja korisnika Windows XP-a da nešto slično imaju i na svojoj radnoj platformi.

Ako ste se prepoznali u prethodnoj rečenici, Flyakite OSX je nešto najbolje što možete da učinite za sebe. Instalacija programa koja je „teška“ oko 30mb (aktuelna verzija je 3.5) u sebi sadrži sve što je potrebno da u najvećoj mogućoj meri dočarate izgled Macovog operativnog sistema i u potpunosti je automatizovana, čak toliko da se i taskbar automatski prebacuje sa dna na vrh ekrana! Ono što ipak strogo preporučujemo jeste da pre nego što krenete sa njom pažljivo odaberete šta želite da instalirate – naš savet je da svakako ne dozvolite programu da vrši izmenu shell32.dll fajla jer to može da stvori velike probleme u radu pojedinih

aplikacija (recimo, u našem slučaju Daemon Tools je prestao da funkcioniše, dok je besplatni antivirus paket AVG odbijao da preuzme update sa mreže) a praktično uopšte ne utiče na vizuelni doživljaj. Sve ostale opcije su potpuno bezopasne i uključuju pored zvanične OSX zvučne šeme nekoliko pomoćnih programa, veliki broj novih ikonica, pa čak i wallpaper, izmene boot i login ekrana, screensaver i još dosta sitnih detalja (recimo Macov hotkey Alt+Q za izbacivanje iz aplikacija ili skinove za Trillian ili PowerDVD). Postoji i mogućnost da napravite system restore point, u slučaju da nekim čudom nešto pođe naopako.

Nakon instalacije i resetovanja sistema, dočekaće vas novo radno okruženje kao i nekoliko pomoćnih programa koji ostaju rezidentni u memoriji. Relativno poznati Y'z shadow zadužen je za prikazivanje senki prozora (može da povremeno stvori određene greške na ekranu pa savetujemo da u njegovim opcijama, pod jezičkom Drop shadow isključite/uključite „Use the same shadow effect for both the active and the inactive windows“) dok Uberlcon omogućava dodatne vizuelne efekte prilikom duplog klika na ikonice. Promena ima i samom načinu rada – pri dnu ekrana (bar je tu po defaultu) primetićete atraktivni dock za koji je iskorišćen takođe nezavisan program RK launcher i koji funkcioniše i izgleda zaista savršeno. Osim što se na njemu od starta nalazi nekoliko ikonica (čak i za softver koji nije instaliran, recimo iTunes ili Quicktime) tu se smeštaju i minimizirani programi čime se ostavlja slobodan prostor na taskbaru. Nažalost, primetili smo da se iz nekog razloga određene aplikacije „ne spuštaju“ na njega, već nastavljaju da se ponašaju kao kod „običnog“ Windowsa, ali broj takvih programa je zaista minoran.

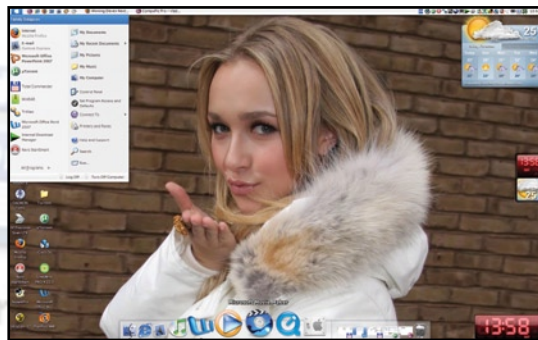
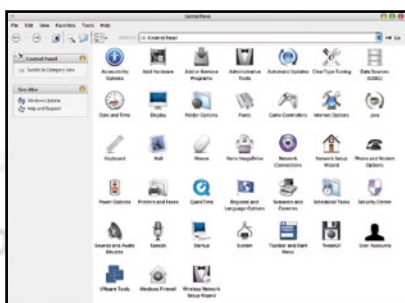
Višednevno testiranje pokazalo je da i pored brojnih izmena koje Flyakite OSX vrši u registry bazi i sistemskim fajlovima Windowsa nismo imali apsolutno

nikakvih problema u radu ni sa jednim od programa uključujući tu i igre. Brojni vizuelni zahvati takođe se nisu odrazili na performanse našeg sistema (Core2Duo na 2700mhz, 2GB RAM, 7900GS), ali ako posedujete stariju mašinu, možda ćete biti primorani na određene kompromise.

Još jedan veliki plus Flyakite OSX-a je i uninstall koji je krajnje jednostavan – ako želite da ga potpuno uklonite, dovoljno je da štiklirate sve instalirane komponente i kliknete na Uninstall i već prilikom sledećeg podizanja sistema sve će biti vraćeno u prvobitno stanje. Tada vam ostaje da još samo jednom startujete aplikaciju, pokrenete „rebuild icon cache“ (pod uslovom da su vam ostale instalirane Macove ikonice, što se nama nije desilo), opet odete na uninstall i odaberete Remove Uninstaller & Backup Files da biste u potpunosti „očistili“ registry.

Flyakite OSX je izuzetan program za ulepšavanje ali i povećavanje funkcionalnosti Windows XP operativnog sistema. S obzirom da je potpuno bezazlen, preporučujemo ga svima koji žele da probaju nešto novo, a pritom imaju noviji računar koji će im omogućiti da do kraja iskuše sve njegove mogućnosti.

Vladimir Dolapčev





Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art



KLAN RUR

www.klanrur.co.yu

